OUR OPINIONS!

平成15年1月1日発行第10巻第1号通巻76号
http://www.microgroup.co.jp/

隔月刊

ゲーム批評

巻頭特集

日本のゲーム末期症状!?

～明日を取り戻すために～



データで見る
ニッポンゲーム市場

発売日以降はどう遊ぶ
中古にするか廉価版を取るか

「ときめきファンド」は
どうなったか

もしかするとこの男が
業界を救ってしまう
かもしれない

ニッポンゲームが
パチンコパチスロで染まる日

『お遍路さん（仮）』を知らずし
てなにがコアゲーマーか!!

狂おしすぎる!!
中国コスプレ少女

ゲーム開発は
何処へ向かうのか

第2特集

現実の女性よりも仮想の女性に惹かれる男たち♥

ギャルゲーは現実の女性を超えられるのか
ギャルゲーの境界線　どこからがギャルゲー？
ギャルゲーはなぜ嫌われるのか？

2003 1月号
定価 780YEN

ゲーム批評 2003 1月号
日本のゲーム末期症状!?／現実の女性よりも仮想の女性に惹かれる男たち
Vol. 48

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょう。
今日のゲーム雑誌の多くは、メーカーとの結びつきから、
ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。
私たちは「ゲーム批評」の発刊にあたって以下の指針を定めました。

・各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

・ゲームソフトには商品（企業力が評価を左右する）と作品（制作者の優劣が評価を決める）の二面性があり、共に尊重するが、商品よりも作品としての立場をより尊重する。

・批評の際にはソフトを終わらせ、制作者の意図を読みとる努力を前提とする。ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやり方は行わない。

・批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

・批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ち作品の背景を把握する努力を行う。

・批評に取り上げるソフトは、編集部がなんらかの意義があると判断したものにする。

・評者および編集部は、ソフト批評に責任を持ち、事実誤認についてはすみやかにメーカー及びユーザーに謝罪する。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで意見を撤回しない。

上記の方針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力しています。
そのための「ゲーム批評」なのです。

ゲーム批評編集部

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評 2003 1月号 January

『ゲーム批評』の編集方針

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。

（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

CONTENTS

隔月刊 **ゲーム批評** 2003 1月号 January

ハード略称

PS1	プレイステーション1
PS2	プレイステーション2
SS	セガサターン
DC	ドリームキャスト
N64	ニンテンドウ64
GC	ゲームキューブ
SFC	スーパーファミコン
GB	ゲームボーイ
WS	ワンダースワン
NGP	ネオジオポケット
Win	ウィンドウズ
AC	アーケード

ジャンル略称

RPG	ロールプレイングゲーム
ARPG	アクションRPG
SRPG	シミュレーションRPG
SLG	シミュレーションゲーム
AVG	アドベンチャーゲーム
STG	シューティングゲーム
3DSTG	3Dシューティング
ACG	アクションゲーム
格闘ACG	格闘ゲーム
RCG	レースゲーム
TBG	テーブルゲーム
SPG	スポーツゲーム
PZG	パズルゲーム
ETC	その他

ソフト批評

連載・コラム

※「悪趣味ゲーム紀行」は都合によりお休みさせていただきます。

「ティアリングサーガ事件」に最初の判決 司法はどのような判断を下したのか?!

さまざまな問題を抱え、ゲーム業界の注目を集めた本法廷 単純に勝った負けたではない、隠された問題点とは？

5分足らずの結末

「原告の請求をいずれも棄却。訴訟費用は原告の負担とします」。

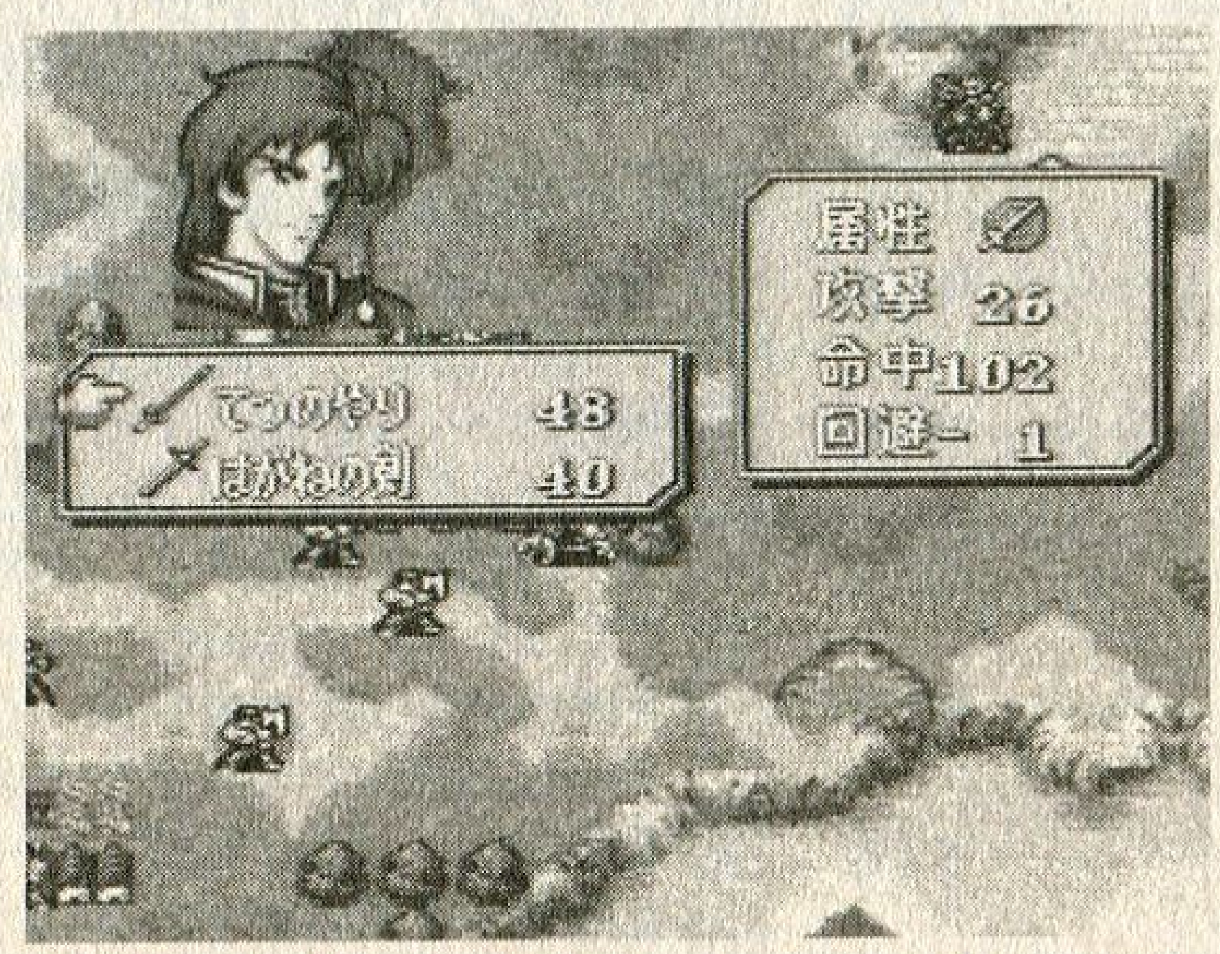
平成14年11月14日13:35、東京地方裁判所民事46部622号法廷において、平成13(ワ)15594不正競争民事訴訟事件に判決が言い渡された。三村量一裁判長の判決言渡しは5分程度。過程は長く、直前の判決の延期というドタバタとは正反対のあっさりとした結論であった。

平成13(ワ)15594不正競争民事訴訟事件（今後は「ティアリングサーガ事件」と呼ばせていただく）については、ゲーム制作の本質に触れる問題が〝法律〟で裁かれるということもあり、多くの人達が注目していたことだろう。

過去の類似事件の際には、ゲームファン間でだけの狭い討論は行われていたが、今回は公の場である裁判で判断が下されるのである。そして、その結果が「任天堂敗訴」。しかし、驚きや衝撃を受けることはなく、ただ淡々と判決を聞くことができた。法廷内がザワつくこともなく、静かに席を立つ傍聴していた人たち。我々は知っているのだ、ゲームファンとゲームを知らない方々との間にあるギャップという溝の存在を……。

慣れきっていたギャップと溝

裁判長の見解は、ゲームというジャンルからの俯瞰からではなく、ゲームに深く関わっていない「一般の人がゲームを理解しようとした結果」として、興味深い。なかでも気になる点がある。乱暴な言い方をすれば、ゲームシステムについては、ゲームをまったく理解していなくても検証はできるだろう。目の前で行われている現象を比較すればいいのだから。だが、キャラクターについての外見や設定に付いては、専門知識が必要になってくる。そういった状況を踏まえて見ると、判決文にでてくる『ファイアーエムブレム』と『ティアリングサーガ』両キャラクターの比較がおもしろい。「鼻筋がとおった整った顔立ちで、凛とした表情をしている（判決文流用）」といった表現が多く、その次には「ゲ



本家本元となる『ファイアーエムブレム』。『ティアリングサーガ』との類似点を挙げればきりがない。

ームソフトの登場人物の影像に普通に見られるごく普通なものであって表現上の創作性のない部分というべき……（判決文流用）」と続く。他のキャラクターについても、容姿の表現は変わるが、結論は〝ごく普通なものであって表現上の創作性のない部分というべき〟となっている。どうだろうか？ この場合は〝『ティアリングサーガ』がキャラクターグラフィックで売っているゲームではない〟と捉える方が妥当な判断ではあるが、ゲームのキャラクターデザインに創作性がないとバッサリ切り捨てているとも取れる。任天堂が商品の混同性を問題にしている点を考えれば、『ティアリングサーガ』と『ファイアーエムブレム』だけではなく、他のゲームキャラクターをまとめて〝同じようなもの〟と見えているのかもしれないのだが……。



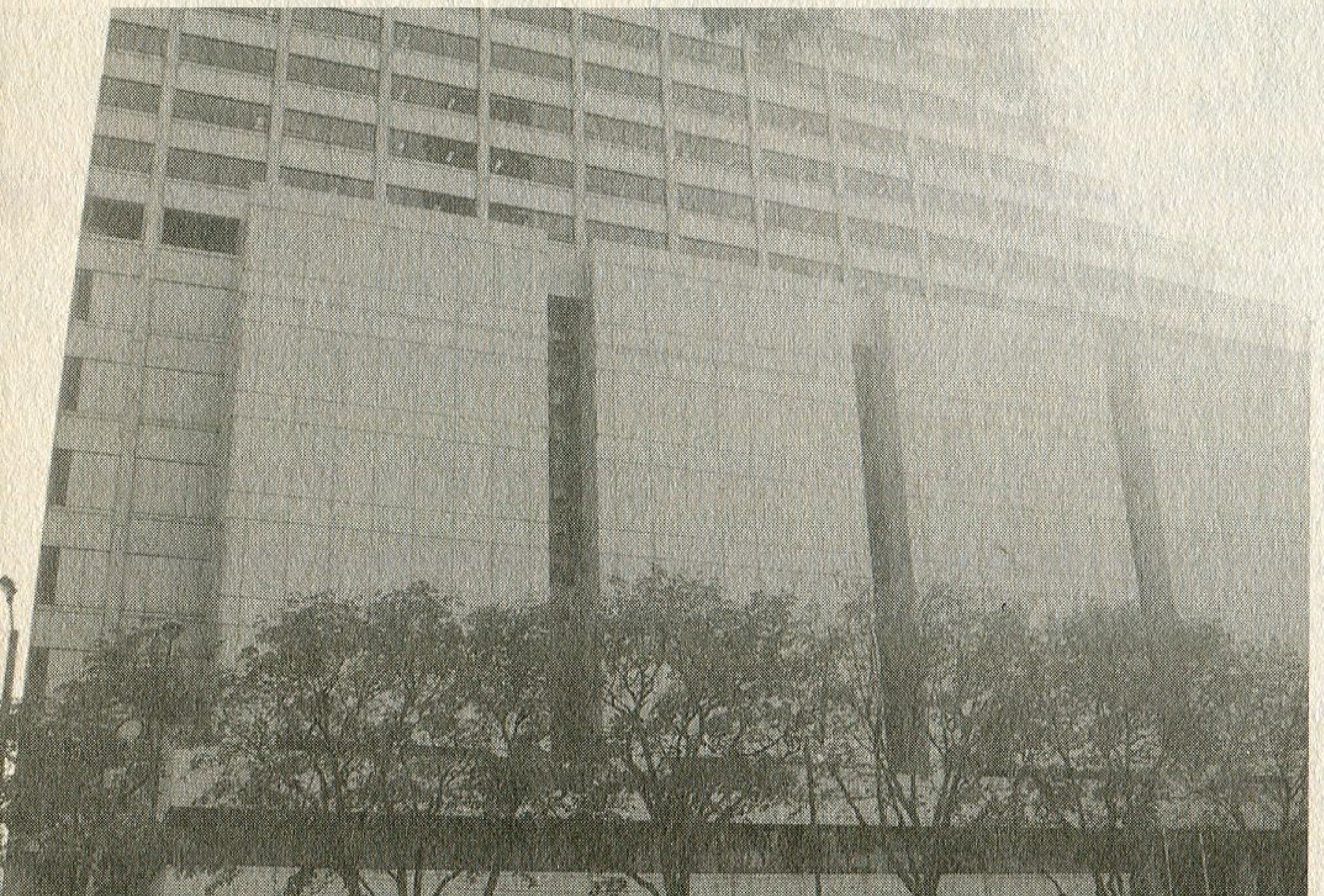
ギリギリになって髪の色が変わった主人公。その背景になにがあったのか……。

キャラクターグラフィック以上に複雑なのが、設定部分だ。キャラクターの生い立ちなどの背景についても、グラフィック同様の見解がなされている。つまりは、「ありがち」であると。この説明には『ラングリッサー』等、他のRPGソフトの例が出されているのだが、これには違和感を感じずにはいられなかった。それは、挙げられたソフトがどれも『ファイアーエムブレム』後のソフトであるからだ。

ここで出てくるものが「アーサー王物語」や「平家物語」であれば納得はいく。しかし、『ファイアーエムブレム』が切り開いた道を後から歩いてきたソフトを持って「ありふれている」という見解は理解できない。「ゲーム批評」を始めとして、ゲーム雑誌では〝『○○○』似（○○○にはソフトタイトルが入る）〟や〝『○○○』的〟といった表現を使うことがある。だが、〝『○○○○』似〟が〝『○○○○』〟であると言っているわけではない。その、違うという判断理由は、グラフィックでありゲームシステムである。そこで前述のように、他のゲームをまとめて〝同じようなもの〟と括られてしまうと、個別の判断は「似てるけど違うもの」となってしまう。これは、ゲームファンが兼ねてより感じている、ゲームを知らない方々とのギャップに他ならないのだ。

隠された問題点

実は、判決結果自体については、あまり問題視する部分ではないのかもしれない。問題なのは、判決結果がゲーム業界にどのような影響を与えるかである。まだ、決着がついたわけではないが、現在の「原告の請求をいずれも棄却」という結果が決着であると仮定すれば、ゲームクリエイターの選択肢が増えることになる。ある人気シリーズを制作しているクリエイターが、より大きな市場や、特定のハードユーザーをメインターゲットにしたいと望むときに、


平成14年11月14日東京地方裁判所

親会社の意向を無視してより開発環境の良い場所を提供してくれる会社へと移り、類似ゲームを制作することができることになる。任天堂ハードでしか遊べなかった『ファイアーエムブレム』が、『ティアリングサーガ』としてPSで遊べることと同様にである。この事実は、ディベロッパーの地位向上を生み出すだろう。無理難題をいう親会社から、タイトルを保持したまま逃げ出せばいいのである。これならば、ディベロッパーの発言力や地位が上がり、現在のお世辞にも良い関係を築いているとは言い難い、メーカーとディベロッパーの関係を改善してくれるかもしれないのだ。

『ティアリングサーガ』の起動前にでるebのロゴ。嫌でも深読みをしてしまう。

だが、一概に良いことだけでもない。この判決結果が、ゲーム制作費の増加を生み出す可能性もある。大手メーカーは、ゲーム制作においての人材確保のために、今以上の努力が必要になるだろう。

それはゲーム制作費に、直接跳ね返ってくる要因だ。これが、ゲームソフトの採算分岐点を引き上げる結果を生み出し、ソフトが売れても利益を生み出さない、という最悪の現象を呼び起こす。年間1000本以上のソフトが発売されている中、5万本以上売れたソフトがいくつあるだろうか？　この事実と本誌「vol.40」P32からの「ゲームソフトの原価に迫る」を併用してもらえれば、現実的なソフトの採算分岐点がどのラインにあるのかが分かるだろう。



『ティアリングサーガ』は開発当初は『エムブレムサーガ』であった。

厳しい現状の中、ギリギリのバランスで保たれていた関係が、崩れ去ってしまう可能性がないわけではないのだ。

いつか整う舞台に向けて

「ティアリングサーガ事件」を取材する上で、さまざまな方面から聞かれた「大手メーカー」と「ディベロッパー」の関係。特に、ディベロッパーが優遇されているといった話は、ほとんど聞いたことはなく、その苦しい立場と状況を聞くばかりだった。ディベロッパーにとって、ゲームがクリエイターの手に残ることは重要なことだ。この部分がままならなかったことで、不条理な現象が起きたこともある。本誌「vol.44号」でも取り上げたが、こういった現状を打破するための『ティアリングサーガ』発売であったのだろうか？　メーカーとディベロッパーの力関係、クリエイターとゲームソフトの位置関係、類似品と著作権侵害……ゲームという分野にとって、あまりにも多くの要素が詰まった「ティアリングサーガ事件」。なぜ、『ファイアーエムブレム』だったのか？、そして、なぜクリエイター加賀昭三氏であったのか？　このスタートラインが解明されない限り「ティアリングサーガ事件」の謎を紐解くことはできるはずもない。

任天堂は控訴の構えを見せている。事件の本質は、今はまだ語られることはないだろう。しかし、語られる舞台が整ったときに、はたしてどのような言葉が紡がれるのか？　そのときを期待して待ちたい。

PROFILE

編集部

今回は、クリエイターとゲームソフトという点に絞って構成いたしました。ここに、ユーザーという要素が含まれてくると、それはもう複雑に……。

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き
（2002年９月中旬～2002年11月中旬）

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング！

9月

17日 エニックスが、早稲田大学と共同で、スポーツ関連のブロードバンドコンテンツ事業を手がける子会社「スポーツビービー」を設立することを明らかにした。

19日 「第40回アミューズメントマシンショー」が開催された。

21日 「東京ゲームショウ2002」が開催された。①

24日 任天堂が、英ゲーム開発会社で『ドンキーコング』や、『スターフォックス』などで有名なRareの保有株式を、Microsoftに売却したことを明らかにした。

27日 ソニーがPS２からインターネットに接続できる製品に続き、機能拡張によりテレビ番組を録画できるようにする準備があることを明らかにした。

30日 コナミがニューヨーク証券取引所に上場することが明らかになった。

30日 セガと「SIMPLEシリーズ」で有名なディースリー・パブリッシャーが、合併でゲームソフト会社「スリーディ・エイジス」を設立することを明らかにした。



①
1年1回開催になってからは、初めてということもあり、結構な賑わいを見せていた。

10月

3日 次世代人工知能分野の研究開発「Arcプロジェクト」を、サミーとインデックスが、筑波大学と共同して開始することを、発表した。

4日 Microsoftが、Xboxなどで海賊版ゲームの実行を可能にするMODチップを販売していた業者の１つ、香港のLik Sangに対し、法的措置を取ったことを明らかにした。

5日 テクモが、インターネットビジネスを行っていくための子会社「お台場王国」を設立したことを、明らかにした。

8日 パソコン用の地図ソフトである「MaPivi」を、ハドソンとゼンリンが共同開発したことを明らかにした。

10日 タカラが11月をめどに、日本電熱の株式を取得し、家電事業へ進出することを発表した。
日本野球機構が、独占契約を結んでいるコナミと、来年４月以降は契約を更新しないことを明らかにした。

15日 中国の重慶市に、同国内では初めて「青少年コンピュータゲーム病」の予防を目的とした矯正センターを、設立した。

15日 ナムコの運営するテーマパーク「ナムコ・ナンジャタウン」が、通算入園者数800万人を突破したことが明らかになった。

16日 「WPC EXPO2002」が東京ビッグサイトにて開幕した。

17日 「ちょびっツ」オリジナルGBA本体同梱版などを発売している、マーベラスエンターテイメントがジャスダック市場に上場することを明らかにした。

21日 韓国のNcsoftのネットワークRPG『Lineage』が、同国の映像物等級委員会により、「18歳以上利用可」に判定されたことが明らかになった。

22日 『EVE Fatal Attraction』などで有名なネットビレッジが、ナスダック・ジャパン市場に上場したことを明らかにした。

23日 サイバードが、『イース』や『雷電』などの名作が楽しめるサービスを、11月５日から、iアプリ専用ミニゲームサイト「ゲームの殿堂!!」において開始した。

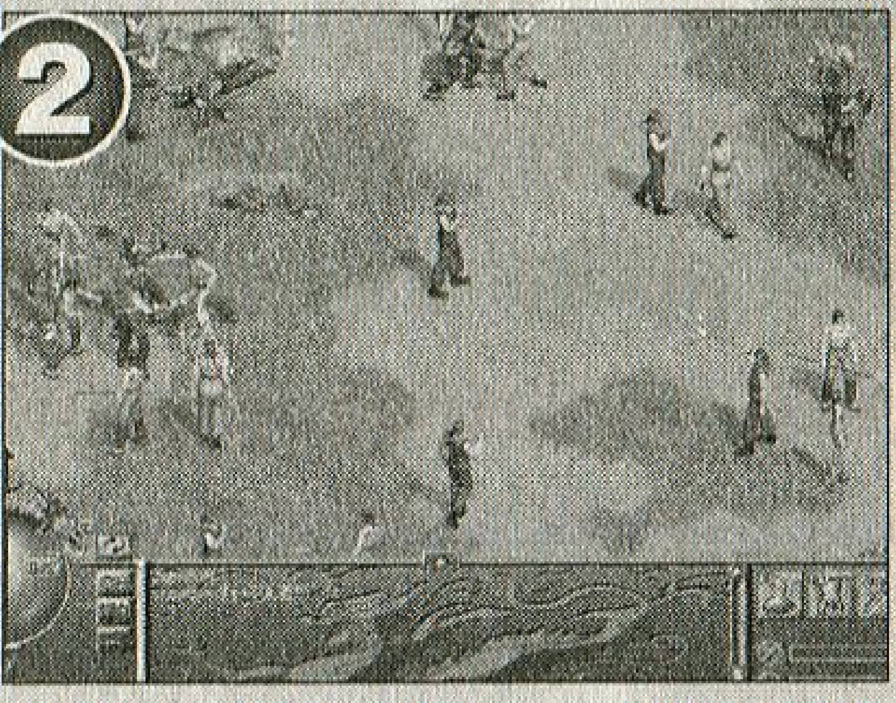
25日 マイクロソフトが香港・台湾・シンガポールの3カ国で、Xboxを発売することを明らかにした。

28日 第６回CESA GAME AWARDSの表彰式が開催された。最優秀賞は、スクウェアの『ファイナルファンタジーX』が獲得した。

29日 アルゼが、PS２用ソフト『アルゼ王国７』において、プレイモアの登録商標と著作物を無断で使用したとして、損害賠償等請求訴訟を追加提訴されたことが明らかになった。

30日 東京国際映画祭の一環として、東京国際CG映像祭がよみうりホールにて開催された。

31日 ソニー・コンピュータ・エンターテインメント・ヨーロッパが、来春から欧州においての、PS２用オンラインゲームのサービスを開始することを明らかにした。



②
敵を四方八方から囲んで、袋叩き状態になってます。

11月

1日 セガのインターネット通販サイト「D-DIRECT」が、装い新たに「セガダイレクト」として、リニューアルオープンした。

6日 中国を舞台とした武侠MMORPG『天上碑』の、２次βテストが開始され、人数制限されていた１次に比べ、２万人近く増加していることが明らかになった。②

8日 ゲーム体験イベントである「Games-Japan Festa in OSAKA」が、マイドームおおさかで開幕した。

9日 日本マイクロソフト常務取締役Xbox事業本部長である大浦博久氏が、米国Microsoft Xbox Divisionに、来年1月1日付で移籍することが明らかになった。③

12日 キャラクターの共同企画開発することなどで、バンダイとサンリオが提携したことが明らかになった。



③
残り1ヶ月をきった今、大浦氏は日本のゲーム業界に何を残してくれるのだろうか。

…の兆し——asahi.com

末期症状!?

取り戻すために〜

…ン・ゲームはニッチ市場に
…ぎない——モルガン・
スタンレー証券

…堂がTVゲーム機などの販売価格を
…つり上げたとして、EU欧州委員会は
…の罰金を科すと発表——TBS

…開発会社レアの
…クロソフトに売却
…ニュースリリース



ゲームなんて、いくつも露店のならぶお祭りみたいなものでしょう?

すぐに破れる金魚すくいがあって、アニメキャラが描かれたビニール袋入りの綿菓子があって、上質の七味唐辛子なんかも売っていて……。

最初からアタリが入ってないことに勘づいていながらも、お母さんからもらったお小遣いを全額つぎ込んでしまう。

そんな、どこか浮ついててちょっぴりワルでスペシャルな時間。

ゲームがユーザーに与え続けてきたのは、まさにそれでしょう。

けれどいつの間にか、ゲームという名のお祭り会場から、お面を売るあやしげなオジサンや、お好み焼を焼くヤンキー風の兄チャンたちが、姿を消しました。

不純物のないゲームは、もはや「ただのスペシャルな時間」ですらなく、ユーザーをひきつけおくことができなくなっています。

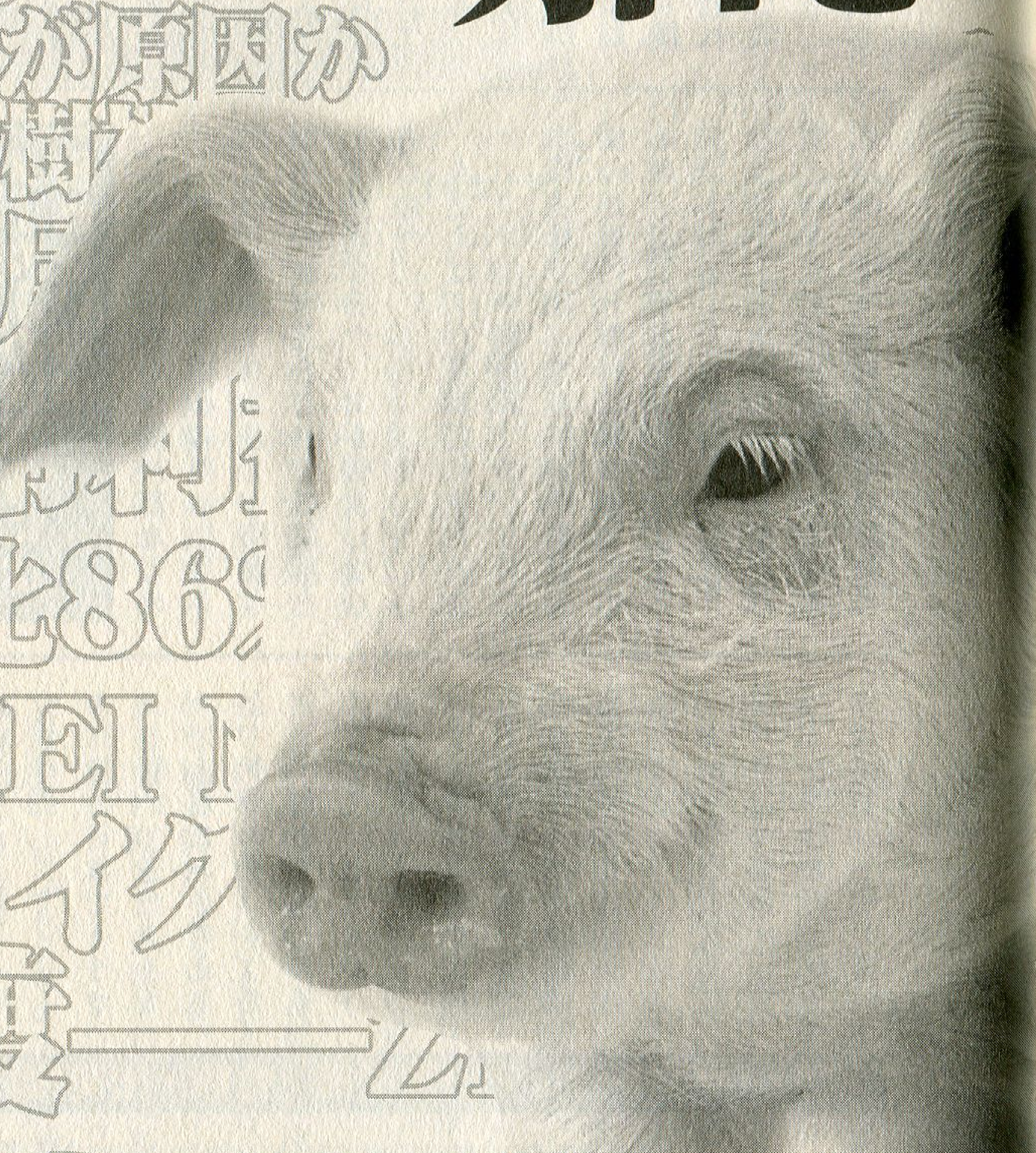
これこそが、ゲーム業界の現状ではないでしょうか。

4、5、6、7、8、9月で6ヶ月。いくつかのメーカーは、9月に中間決算を行います。この半年間でどのようにお金が動いたか、半年後の決算時にはどうなっているかを、報告するわけです。

巻頭特集

日本のゲーム

～明日を



この特集を読んでもらえればわかりますが、今年の各メーカーの中間決算にはかなり厳しい数字がならんでいます。

いったいいつからゲームはお祭りではなくなってしまったのでしょうか。

そもそも、お祭りでなくなったから子供たちが遊びに行かなくなってしまったのか、それとも人が寄りつかないから、お祭りが開催されなくなったのか……。

「ゲーム批評」が知りたいのはそこなのです。そして、あわよくば、あの活況を再び取り戻したい。いや、せめてそのヒントが欲しい。

それが今回の特集の目的です。

そうそう。お祭りといえば、「太鼓の達人」（PS2）などは、「お祭りであるゲームで、お祭りを扱ってしまう」という、そのメタな思想をもっと評価されるべきタイトルです。

しかし実際には、『太鼓の達人』はメーカーの読みが甘く、10月24日の発売から数日で完売。追加分の納品が11月中旬になったことで、メーカーは大きなチャンスを逃してしまいました。

発売の時点で「ゲームはお祭りだから」と、彼らを勢いづけられなかった業界の現状に、切なささえ感じる次第です。

ドンドコドコドコ……カッ！　カッ！

日本版アタリショック!?

ゲーム業界にとってあまりに厳しい冬の到来

「ゲームが売れない」と嘆いているのは一部のメーカーだけ？　否！　数字で見るゲーム業界は惨憺たるありさまだ。

日本のゲーム市場で引き起こされている状況の惨状はとどまるところを知らない。しかし、特にソフト市場の状況は恐ろしいものがある。'97年に5832億円あった国内市場の規模は、毎年減少を続け、昨年は2641億円。わずか5年間の間に、日本市場は55％も縮小している（図1）。ゲームが売れていないと感じられて当然である。

'97年以後は、その減少分を海外市場に依存する形を取ってきていたが、しかし、欧米市場では市場拡大が順調に進行しているにも関わらず、昨年は初めて前年度割れとなり、約11％も規模が縮小している。

メーカーの決算書には現れない数字

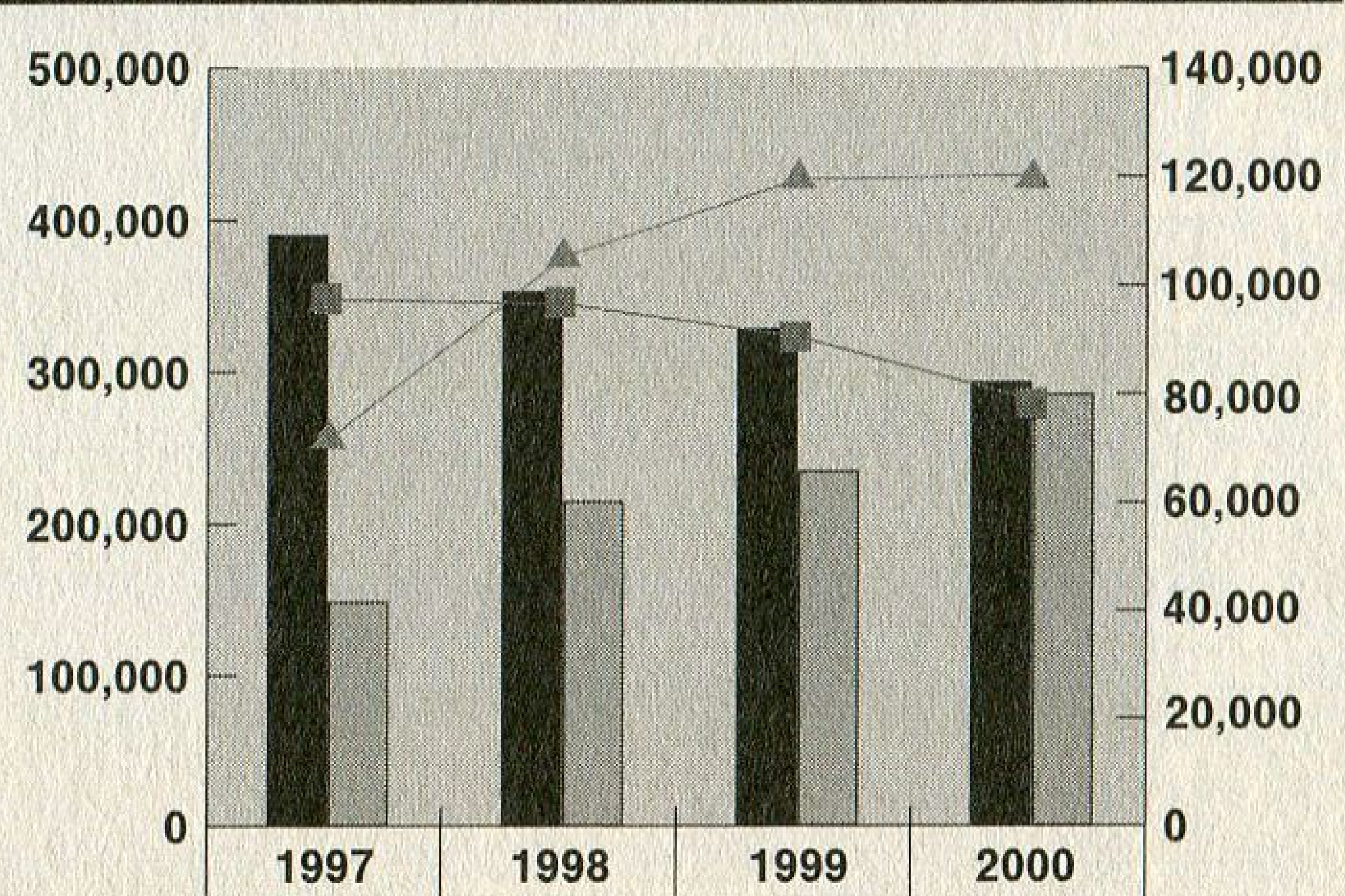
しかし、各社の中間決算などのデータからは、縮小の現実は見えにくい。各メーカーとも、堅調な海外での数字と合わせての総計として発表するケースが相次いでいるためだ。

たとえば、11月12日に行われたカプコンの中間決算では、9月の中間決算では、営業利益は約41％減の15億円と悪い結果になっているが、下期の大型タイトルである、『バイオハザード0』は140万本、『デビルメイクライ2』が160万本という大きな数字を示しているものの、すべて日米欧での総計の数値だ。しかし、『バイオハザード』シリーズは常に日本でミリオンを稼いできたタイトルであることを考えると、ゲームキューブの普及に対して厳しい見方をしていることがうかがえる。

ナムコは通期予定通りとしているが、具体的な売り上げの詳細は発表資料からはわからない。

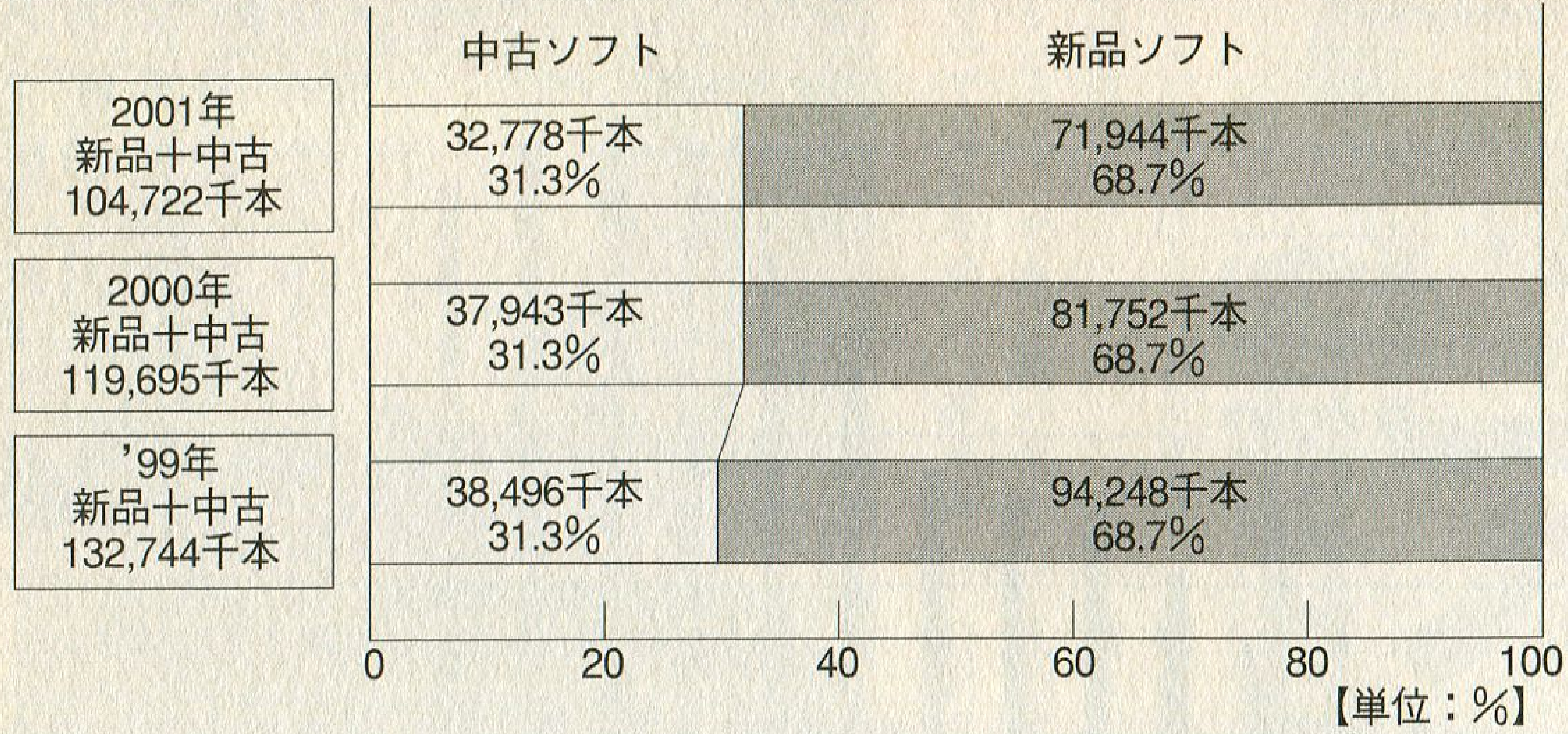
また、7月に発売になった『マリオサンシャイン』は未だに60万本台にとどまってい

図1.　ソフトウェア出荷規模（金額・出荷数）



	1997	1998	1999	2000
ソフト出荷金額(国内)	389,891	352,859	328,451	293,122
ソフト出荷金額(海外)	147,843	214,146	234,337	284,769
ソフト出荷本数(国内)	101,565	100,768	94,248	81,752
ソフト出荷本数(海外)	77,986	114,093	129,336	130,066

図2.　一般生活者の中古ソフトウェア利用比率からみた中古市場規模の推定



る。『マリオ』なら確実に売れるというジンクスが崩れた。10月2日に任天堂が発表した3月期の業績下方修正の大きな要因は、ゲームキューブとゲームボーイアドバンスのハード販売台数を3100万台から2500万台へと減少したためだ。日本での台数の減少の内訳は発表しておらず、ヨーロッパでの洪水被害も要因として上げているが、日本市場の冷え込みによる影響が大きいのは間違いない。

日本市場そのものの厳しい結果を象徴しているのが、日本のXbox事業部を率いてきた大浦博久常務（本誌9月号にインタビュー掲載）が12月末で退任、米マイクロソフトへ転籍するとの11月10日のマイクロソフトの発表だ。Xboxの販売台数は未だに100万台さえ見えていない。

ミリオンヒットが出てこない!!

セガの中間発表では各国の内訳が明らかにされている。ソフト販売日本81万本、北米256万本、欧州120万本で、合計620万本となっている。業績悪化は、セガの場合は北米で強いブランド力を持つ『NFL2K3』シリーズの販売不振という形で、北米では104万本もの売り上げ減という結果で現れている。当初の計画でも日本での販売数は104万本しか予定されていなかった。セガの今期売り上げの結果は、完全に、北米の結果に依存しているのだ。

逆に業績が好転する形で発表されている場合には、多くの場合、海外市場が関わっている。ソニーはPS2の欧米での出荷の相変わらずの大ヒット。コナミの北米での『遊戯王』ヒット。スクウェアが北米で発売した『キングダムハーツ』、欧州での『ファイナルファンタジーX』のヒット。

純粋に国内市場だけでは、『真・三國無双2 猛将伝』のヒットよるコーエーや、本業のおもちゃが好調で、『.hack』もヒットしたバンダイとなる。

今年の年末商戦は、11月発売予定だった『スターオーシャン Till the End of Time』（エニックス）の3月末までの延期によって、ミリオンを狙える可能性のあるタイトルは『ポケットモンスターサファイア』、『同ルビー』、『ゼルダの伝説 風のタクト』と任天堂の新ハード向けタイトルのみになってしまっている厳しい状態だ。エニックスは、それを要因として業績下方修正をしている。

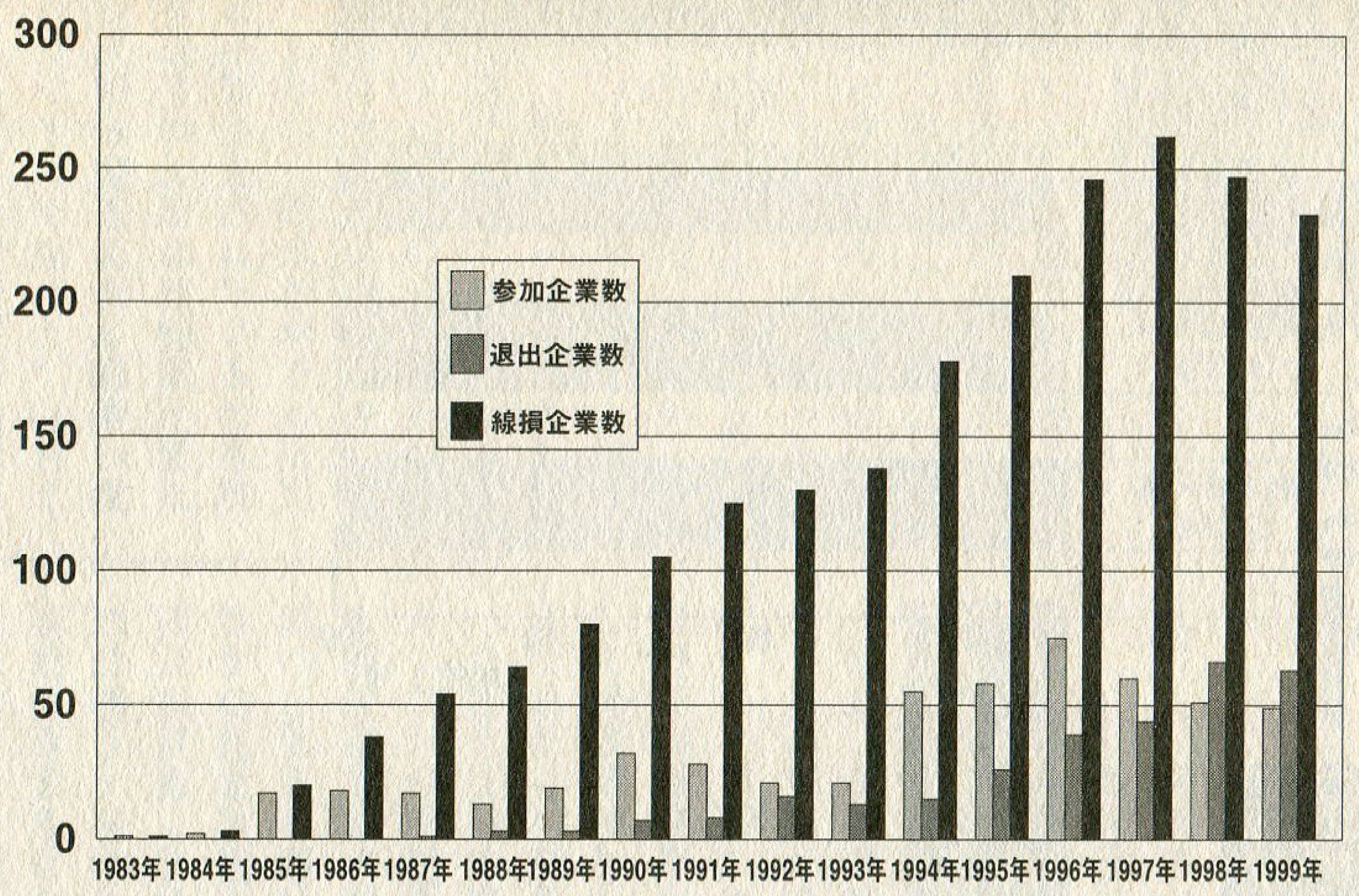
また、ミリオンタイトルも、『鬼武者2』（カプコン）、『ウイニングイレブン6』（コナミ）のみで、どちらもかろうじて100万本に達するのみという状況で、やはり'97年以来最低になる可能性が出てきている。過去、毎年ミリオンタイトルは5タイトル以上は登場し、その上位タイトルは、『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』、『ポケットモンスター』によって、数百万本売っていた。このような状況は今年は生まれない可能性が高い。

今年は、日本のゲーム市場にとって、「日本版アタリショック」とでもいうべき最も厳しい冬となろうとしているのだ。

ゲームオーバーを乗り越えて

ここまで市場が冷え込んでしまった要因は何なのだろうか。

図3. ゲームソフト産業への参入・退出



中古ソフトウェア市場が、新品市場を壊しているとの見方もあるが、市場全体に占める中古ソフト市場の割合は、推計値で2001年度が31%前後と増加はしているものの3年間ほとんど変化していない(図2)。原因は、中古市場ではない。本質的に、ゲームそのものが売れていないのだ。

携帯電話の普及による個人の可処分所得の減少は通信費の増大という形で、統計上にも出ている。

ただ、日本のゲーム市場そのものが成熟期に向かってきている可能性をはっきりと示すデータがある。東京大学テレビゲーム産業研究プロジェクトの新宅純二郎助教授がまとめているデータだ(図3)。

このデータは、'83年にファミコンが発売されてから'99年までの、ゲームメーカー数の推移が示されており、その年に発売されたタイトルのメーカー名(わかる場合は、開発元)の数を記述している。名前が登場した場合には、参入企業と数え、その後1年以上タイトルを1度もリリースしなかった場合には退出と数えている。

'90年のスーパーファミコン発売時期、'94年のプレイステーションとセガサターンへの移行期には、参入企業数の数はぐっと増えている。しかし、'98年、'99年と企業数は減少に反転する。2000年以降のデータはないが、そのまま減少に転じている可能性が高いと見るべきだろう。新規参入者が少ない業種は、それだけ市場として魅力がなくなっていることを示している。そうなると、新しいタイプのゲームは開発されにくい状況へと当然変わっていく。「最近ゲームがおもしろくない」とどこでも聞くぼやきの要因も見えてくるわけだ。

この新規参入と、成熟のプロセスはどんな産業でも繰り返されることではあるが、日本のゲーム産業の陽は陰ろうとしている。ただし、だからといって競争は終わるのではない。成熟期なりの戦略が個々の企業には求められてくる。

未来学者のP・F・ドラッカーは一つの企業の寿命は約30年と指摘している。それを乗り越えて行き残ることのできる企業には、非常に少なく、そして厳しい競争のなかで、企業そのもののあり方を本質的に変える転換期を迎えなければならない。

ファミコン発売から19年が経ち、それ以前からアーケードゲームを行っていたメーカーはまさに30年の周期を迎えようとしている。それにどう取り組んでいくのか。もちろん、まだゲームオーバーというには早すぎる。

〈参考文献「CESAゲーム白書」、東京大学経済学部講義「産業事情：ゲーム産業」資料〉

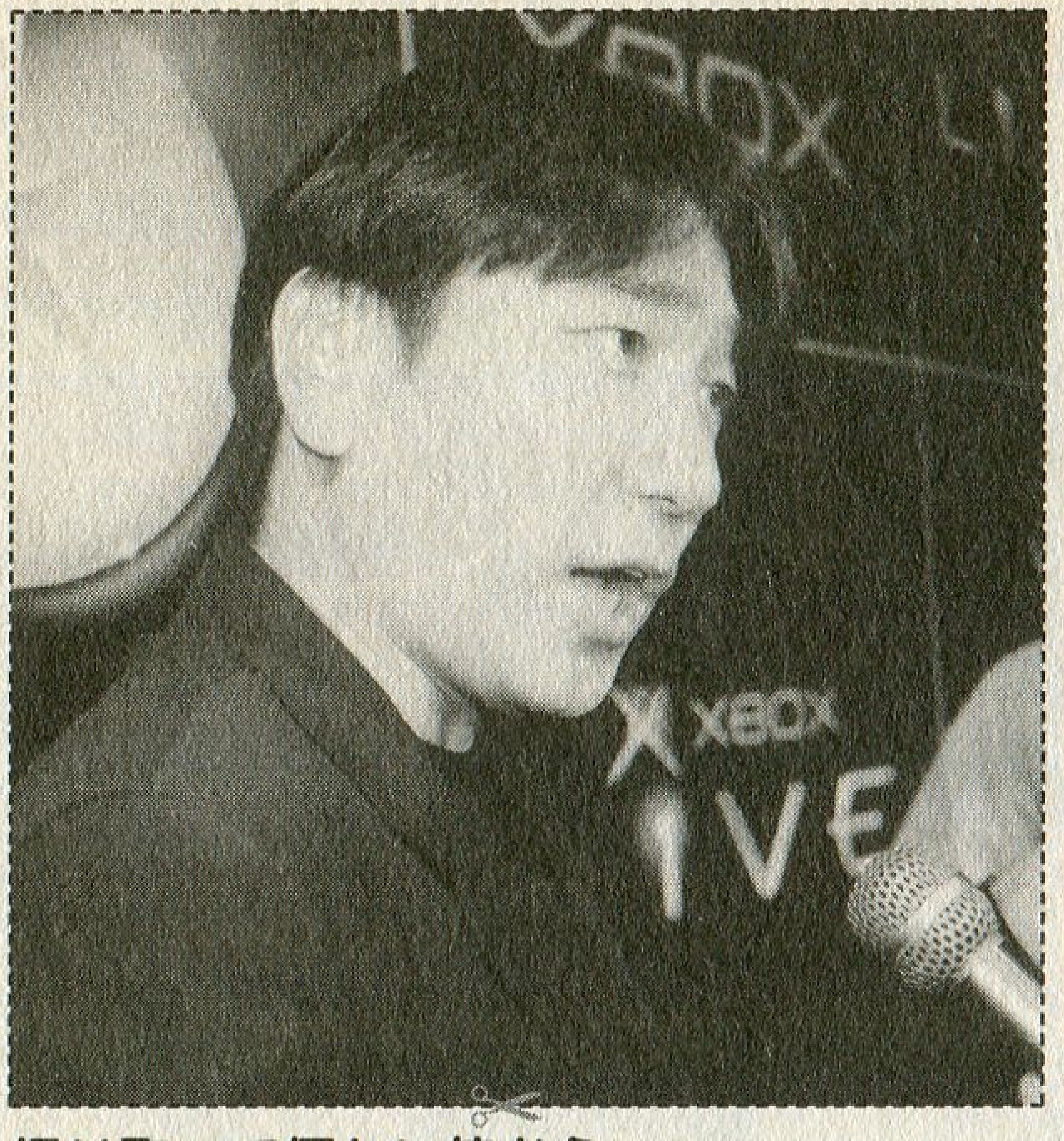
新清士(しん・きよし)：ゲームをジャーナリズム的な側面から追いかけているノンフィクションライター。『侍はこうして作られた』(新紀元社)の著書。現在、2冊目の本の執筆に向けて長期取材を準備中。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

ついにこの日がやってきた



日本一のゲームの魂アメリカへと旅立つ

日本国内でXboxと書いて「おおうらじょうむ」と読ませるほどの存在感を放つあのお方が……。



切り取って何かに使おう

大浦さん、貴方はカッコよすぎたのかも知れない。

Xboxという、アクが強いゲーム機を日本で売るために、孤軍奮闘したマイクロソフト元Xbox事業本部長大浦博久常務。その大浦氏の米マイクロソフトへの移籍が、11月8日突然発表された。

「Xboxは、コアゲーマーのためのゲーム機です!!」と何度も言っておきながら、コアゲーマーから地理的に最も遠いイケてる若者の地・渋谷で本体発売イベントを開催した男は、渋谷よりも遠いところへ旅立ってしまったのだ。

いまになって思えば、大浦（元）常務は日本のコアゲーマー、いや、ゲームオタクの意識を根底から変えてやろうと、本気で考えていたのだろう。

いつか「ゲームオタク=異性にモテる人」になる日が来るのではないか。むしろ、そういう図式を成立させてやろうじゃないかと、大浦氏は考えていたのだろう。

それをあのXboxで、この日本で実現させようとしたそのバイタリティー。ゲーム業界に夢が不足している昨今、大浦氏がやろうとしたことは夢そのものだった。

実は、我々は大浦氏の自信に満ちた発言や、大仰な身振りに、とまどっていたのだ。「あんなにかっこイイ人が言うことを、信じてしまっていいのだろうか」と。

残念ながらその思いは、この1年足らずの間、強まっていくばかりだった。なぜなら、我々はもう、ゲームに夢を見いだせなくなっていたから……。

ゲームオタクに媚びないやり方でゲームオタクにゲームを売る。無謀としか思えない道を選んだ大浦氏は、ゲームそのものが持つチカラを信じている人だ。

どんな状況に置かれようともゲームを信じ続けるその姿勢。大浦さん、いまこそ貴方にこの言葉を贈りたい。

貴方こそ真のゲームオタクだ!!

（了）



菅原珍念（すがはら・ちんねん）：いよいよ「世界のオオウラ」になるんですね。マジレスすると、大浦さんの後任をメガネっ娘の巫女さんにお願いするとXboxの状況は大きく変わるでしょう。

今日もまたひとつ大きくなる

超パブリッシャー コナミ(株)のしくみ

不況から脱しきれない国内のゲーム業界においても決して退かない!! 圧倒的強さを見せつけ続ける恐るべきメーカー、それがコナミだ。

色はクッキリ 目的はハッキリ

ここ3年、ゲームソフトの国内販売シェアで、常に上位3位内にランクインするメガパブリッシャーがコナミである。

実は、コナミ全体の売上高の約4割は、CS（コンシューマソフトウェア）事業によるものだ。

自社ハードを持たないゲームメーカーとしては、他にほとんど例を見ない巨大企業に成長したコナミの仕組みとは、いったいどのようなものだろうか。

コナミが現在のスタイルを築き始めたのは、'95年あたりからだ。当時は前年に発売された"次世代ゲーム機"PSが、出荷累計台数300万台を超えたころである。

この年、コナミコンピュータエンタテインメント大阪（以下、コナミ大阪）および同・東京（以下、コナミ東京）が設立されている。

以降、コナミ大阪は『実況パワフルプロ野球』シリーズや、『実況J.LEAGUE パーフェクトストライカー』シリーズなど、圧倒的にSPGを中心に、コナミ東京では『ワールドサッカーウイニングイレブン6』『幻想水滸伝3』『ときめきメモリアル Girl's Side』など、キャラクター性を重視したタイトルを中心に、それぞれ開発していくこととなる。

また翌'96年には、『METAL GEAR SOLID2』『beatmaniaII DX 6th style』『ヒカルの碁2』『テニスの王子様』などを開発する、株式会社コナミコンピュータエンタテインメントジャパン（以下、コナミジャパン）が設立されている。

このように、各子会社が取り扱うタイトルの傾向によって色分けできるのが、コナミの特徴の一つだと言えよう。

これは、各開発部門の個性によって子分社化されているセガの場合とは、また異なる形である。

コナミがいまあえてとらえようとするもの

コナミは、マーケティング能力にも優れており、アニメキャラクターを扱ったゲーム（及び関連商品）を積極的にリリース。ゲームユーザーが高齢化するなか、低年齢層をきっちりおさえている。

コナミ東京の資料によると、1年間のゲームソフト制作総予算のうち、30%を「著名なコンテンツを利用したタイトル」にあてているとされている。

前述のコナミジャパンにおいて、世界市場を視野にいれたタイトルと、低年齢層向けの携帯ゲームを開発していることなどからもわかるように、コナミは低年齢のゲームユーザーを、かなり重視しているようである。

100万本以上を売り上げた『ウイニングイレブン6』のパッ

日本のゲーム業界はノリノリだと思いますか　ざわ……ざわ……だと思う。（神奈川県　dal）

ケージ写真に、ワールドカップ直前になって中山雅史選手を起用した（※）のも記憶に新しいが、これもコナミのマーケティング力（十勘？）を物語るエピソードだといえよう。

また、ソフトメーカーとしては、流通が確立している点も大きい。コナミでは'97年から自主流通を開始しているが、'99年にはゲームソフトの〝配給〟専門の部署を設立、自社グループのタイトルだけでなく、他社のソフトを買い付け、コナミの流通で販売するということも行っている。

コナミの5つの事業

- **コンシューマソフトウェア事業**
  →家庭用ゲームソフトの制作など
- **トーイ＆ホビー事業**
  →キャラクターグッズ、カードゲーム、プライズ、CDの販売など
- **アミューズメントコンテンツ事業**
  →アーケードゲーム制作・『マーシャルビート』などヘルスエンタテインメント商品の制作など
- **ゲーミングコンテンツ事業**
  →海外カジノ向けコンテンツ制作・国内向けメダルゲーム制作など
- **ヘルス＆フィットネス事業**
  →コナミスポーツの運営など

DVDや書籍までをも扱うというのは、ゲームソフトメーカーとしては異色であろう。

ゲームの都トウキョーをつくりあげるシステム

さらに、このところのコナミの動きで顕著なのが他ゲームメーカーの取りこみである。まず、2000年7月に玩具メーカー・タカラがコナミグループ入りしている。そのちょうど1年後には、コナミと同じ年に創立された老舗ハドソンが、コナミ札幌の事業を受け継ぐ形で傘下入り。続いて『首都高バトル』の元気が2002年にコナミグループの一員となっているのだ。

これら一連の動きからは、コンテンツの充実を図るだけでなく、それらを磐石のものにしようという狙いが見てとれる。

このように、コナミはどこまでも戦略的な企業であるのだ。

またそのビジネスモデルとして、ハリウッドの映画産業を見すえているのは確かである。世界市場を強く意識、マーケティングを重視、巨額の制作費を投入……これらは映画の都ハリウッドのメジャースタジオにもピタッとあてはまるキーワードだ。コナミが〝流通〟ではなくあえて〝配給〟という言葉（この2つは厳密には意味が異なり〝配給〟のほうがより独占的である）を使っているのもまた興味深い。

このシステムに問題点がひとつあるとすれば、国内のコアゲーマーへの接し方である。ハリウッド映画がより大衆向けであるのと同様、コナミゲームもコアユーザーが好むものからどんどん遠くなっていってしまう恐れがあるのだ。以前起こった、ユーザーによる不買運動もその兆候であろう。

今後コナミがコアユーザーにどうアピールしていくのか、これは他の（特にハードを持たない）メーカーも注目すべき点である。

コンシューマ事業の中心となる4つの子会社とその傾向

コナミコンピュータエンタテインメント東京
- '95年に設立。社員数317名。
- 多種多様なゲームをリリース。
- キャラクター性を重視する傾向にある。

コナミコンピュータエンタテインメント大阪
- '95年設立。社員数299名
- スポーツゲームを数多くリリース。
- 扱う題材を重視する傾向にある。

コナミコンピュータエンタテインメントジャパン
- '96年に設立。
- 世界市場をターゲットするゲームを数多くリリース。
- 携帯機で低年齢層も取り込む。

コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ
- 2000年設立（KCE横浜とKCE札幌が合併）。
- PS・GBAでのライトなタイトルをリリース。
- 低年齢層がターゲットか。

菅原珍念（すがはら・ちんねん）：誰にもいえないのでココで白状するとPS2版『パラパラパラダイス』、時々プレイしてます。一人で。6畳一間のアパートで。

※：前作『5』では中村俊輔選手がパッケージを飾っていたが、ワールドカップ日本代表の発表直前にコナミは『6』のパッケージに中山雅史選手の起用を決めた（結局、中村選手は日本代表に選ばれなかった）。



ときめきファンドはどうなった？

失墜する『ときメモ』ブランド「ゲームファンド」の誤算と迷走

ゲームの開発資金をユーザーからも募るという業界初の試み。桜の樹の下で投資した人たちを待ち受けていたものは——。

あくまで「客観的」に見るならば、〝勝者のいないカジノ〟であった。投資家の資金は元本割れとなり、メーカーは自社の優良ブランドのイメージを失墜させた。間を取り持った証券会社は手数料を稼げたにせよ、眼目だったコンテンツ証券の市場開拓を果たす結果は得られなかった。見事な三方一両損である。

何故こうなってしまったのか。そしてこの投資信託（注1）の売り手側に『ときメモ』を愛していた者は一人でもいたのか。

瓦解していた『ときメモ』ブランド

2000年10月、華々しく開催された「ゲームファンド　ときめきメモリアル」（注2）発表会。開発を請け負ったみずほ証券、独占販売を行うマネックス証券、そしてコナミのお歴々が勢揃いし、世界初の公募型ゲーム投信を盛んにアピールした。「コンテンツの証券化は今後大きなマーケットになる」（マネックス）、「資金調達の多様化とリスクの分散が図れる。ユーザーも制作に参加できる意識が持てる。プロモーション効果も得られる」（コナミ）。

当時、金融専門紙のデスクであるとともに、兜町最強のメモラー（笑）の名をほしいままにしていた僕は、部下や知り合いの機関投資家の質問攻めにあった。「商品性はともかく、投資対象としては厳しい」と答えるしかなかったのだが、これは多くのファンも同様の見方だったのではないか。

この時点でコナミの『ときメモ』政策には決定的な不信感があった。それはファンド発表会直前（同年9月）に発売された『ときめきメモリアル2 Substories Dancing Summer Vacation』（旧KCE東京＝現コナミコンピュータエンタテインメント東京）の商品性そのものの問題だった。とても栄光の『ときメモ』ブランドを冠する商品とは思えない出来映えだったのである。

本編、ドラマシリーズで培われたコナミとユーザーの信頼関係。個人的には本格的な亀裂が入ったのは恐らくこの〝DSVショック〟が

注1：投資信託・ファンド
投資家から資金を集め、これを専門会社が運用。その収益を分配する商品。要はプロの専門家さんにお金を預けて資金を増やしてもらうことを期待する商品。一般的に投資対象は株式、国債、短期型金融商品（公社債、企業が発行するコマーシャル・ペーパー）といったもの。ローリスク・ローリターンの元本保証型もあればハイリスク・ハイリターンの利益追求型まで様々。

注2：『ときメモ』ファンド
大ヒットタイトル『ときめきメモリアル』（『1』…53万本、『2』…37万本販売）の新作『3』と『Girl's Side』の出荷本数に応じて償還価格が決定する投信。償還日は2003年6月末。資金は両タイトルの制作・販売資金に充当された。申し込み単位は10口以上、1口単位（1口1万円）。2000年12月に設定され、2700人の投資家から7億7000万円の資金を集めた。名前のエンディングロール掲載、『3』限定版送付などの特典が設けられた。現在の損益分岐本数は計35万本どころ。

日本のゲーム末期症状!?

～明日を取り戻すために～

最初だったと思う。実際、他のコナミ系開発会社でも批判の声は聞かれた。なぜ長年築き上げたブランドに傷をつけるのか、多くのファンは、真意を図りかねていたのだ。過去いかに無茶なグッズ販売政策があろうとも、ファンが喜んでカードやCDを購入したのは、シリーズの高い品質があってのことだったはずなのに。

この件が引き金となり、投資対象となる『3』と『Girl's Side』を制作するKCE東京に不安を抱いた声は多かったと思う。加えて、こうしたファンドの設定で、スケジュール的な問題（発売延期は絶対に許されない）など、制作上の制約は確実に発生する。ゲームの面白さと資金調達の多様化・リスク分散をはかりにかけ、コナミが後者を取ったことだけは間違いない。だがそのモルモットをどうして『ときメモ』にしてしまったのか。



参加することに意義があるというならば意義はあった。

10万円が8万6000円に

「申し込まれた方は一般の投資家さんのほか、（『ときメモ』ファンと見られる）初めて金融商品をお買いになる方も多かった」（マネックス）という。ファンドの設定後、出てきた開発に関する話といえば、トゥーンレンダリングのアピールやZARDの主題歌起用などだった。なるほど『ときメモ』をほとんど知らない一般投資家には、目新しい画像や有名シンガー起用は〝売れる商品としてのアピール〟として聞こえのいい話だったのかもしれない。しかし、いったいコナミは『3』を誰に買って欲しいのか、一連の施策はゲームの面白さにつながる資金使途なのか、疑問は増す一方だった。

さて『3』と『Girl's』に対する批評はこの稿の狙いではない。一部には評価の声もあるし、今回の売上げにはゲーム業界全体の地盤沈下も大きく影響しているだろう。しかし、今は出てきた数字がすべてである。

10月時点で『3』は20万本、『Girl's』は10万本の出荷となっている。一口1万円に対する償還予想額は8、625円。（最低口数である10口を購入した場合、10万円の投資で86、250円の償還額）となる。商品の性格から見ても今後大きな上積みは期待できず、事実上、元本割れは確実となっている。

それでも「変わらぬ想い」

「苦情がない、と言えばそれはある。ただ、商品についての総括は償還日が来てからでないと何ともいえない」（マネックス）。この手の商品を貫くのは自己責任が原則でもある。もちろん、数々の特典と〝制作に参加できた〟という満足感を受けた者にとってはこの成績でも是とする声が多かろう。

高騰する制作費、売れないゲーム、業界を取り巻く問題は余りに多く、資金調達の多様化は今後も重要なテーマではある。『1』の頃のようなスタッフ10名足らずのビッグタイトル輩出はますます難しくなってきている。

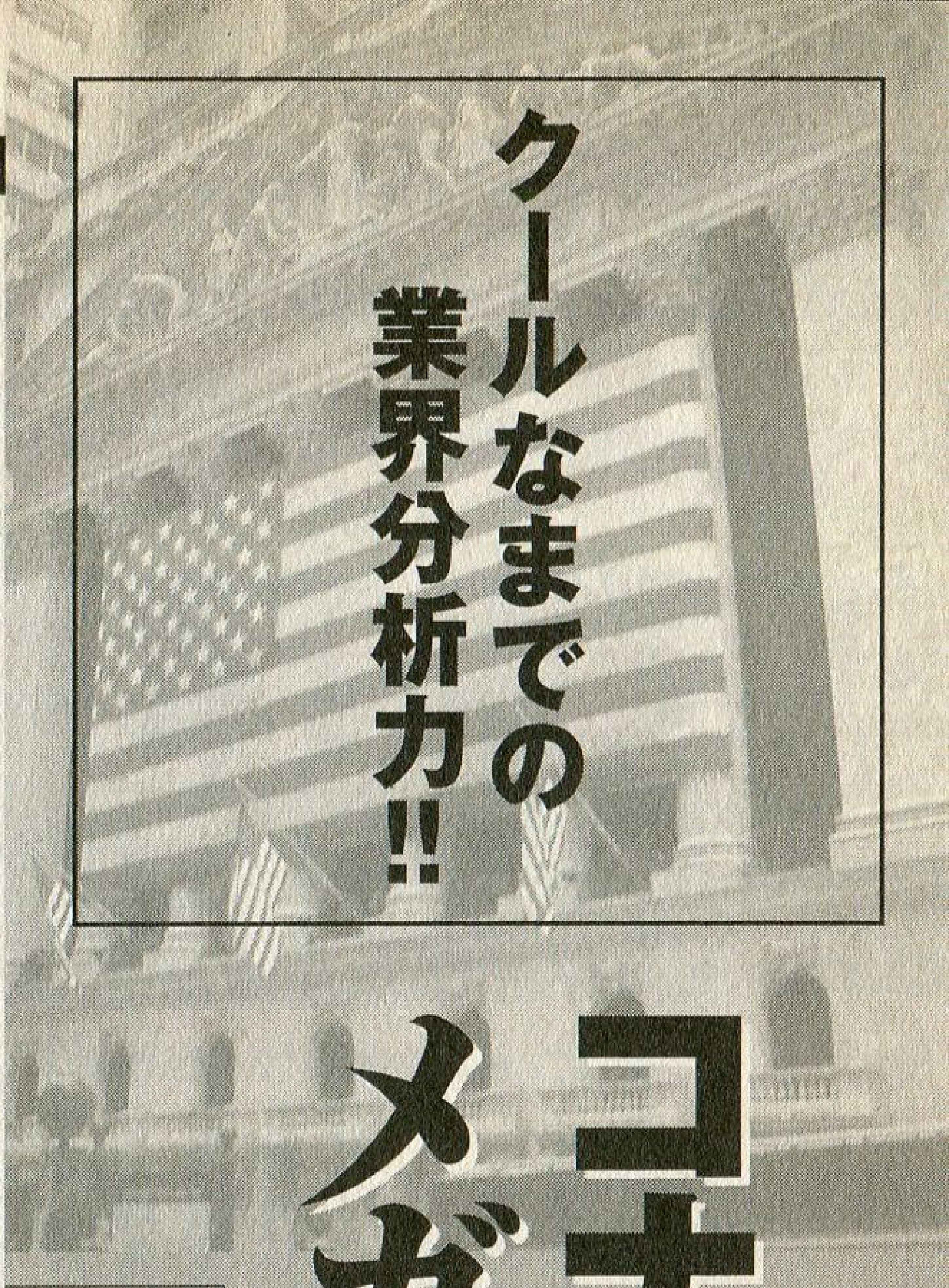
だが、やはり今回の結果は、制作側が被るべき損失をファンや一般投資家が肩代わりした印象が拭えないのだ。コナミが財務政策の上でも先駆者としての誇りを持つならば、石にかじりついてでもこの世界初の企画は成功させるべきだった。それが自社にとって大事なタイトルであるならなおさらのことではないか。

――10月26日、ZEPP TOKYOで華やかに開催された「ときめきメモリアル スーパーライブ」。その熱気と感動を伝える報道を目にして複雑な思いを禁じえなかった。この数年のブランド下落に抗するかのように、ファンは瀕（ひん）死状態の『ときメモ』に熱狂し、〝生かそう〟としているかのように思えた。コナミさん、御社は彼らを見て何を感じたのですか。

吉田龍司（よしだ・りゅうじ）：何でもライター。『マリサン』を難しいと感じる現実。ゲーマーとしての衰えを感じる日々。とにかく来年は『北へ。』新作にすべてを賭けようと思っています。http://homepage3.nifty.com/dreamdragon/

日本のゲーム業界はノリノリだと思いますか　ノリノリだとは思わない。不完全なゲームや、狙いがモロ見えのバカなゲームが多発し、景気低迷で財布の紐が締まる世の中で、何を望むのか。（京都府　SP―K―TAM）

クールなまでの業界分析力!!



コナミが驀進（ばくしん）するメガパブリッシャーへの道

エレクトロニックアーツを目標とし急進撃を続けるコナミ。彼らはすでに世界を標的にとらえている!!

世界のコナミを通じて見る世界

日本のゲーム会社はどこへ向かおうとしているのか。メガパブリッシャーへの道を目指すコナミの戦略を通じて、一つの生き残りの方向性が見えてくる。

ニューヨーク証券取引所（NYSE）での取引開始が始まる9時30分、「オープニングベル」の鐘の音が鳴り響く。この鐘を鳴らす役割を担うことができることは、非常に名誉なことと考えられている。今年の9月11日には、救助活動や復旧作業に尽力したニューヨーク市警察や消防隊の代表が、ブルームバーグ市長やジュリアーニ前市長と共にベルを鳴らしている。通常鳴らすことができるのは、NYSEに上場を果たした企業の人々だ。9月30日、そこにはコナミの上月景正代表取締役の姿があった。コナミが2年以上の時間をかけて準備をしてきたNYSEへの上場を果たした瞬間だった。そして、メガパブリッシャーへの仲間入りを果たすための一つのマイルストーンへの到着といえる。

コナミの今期売り上げ目標は、約2000億円。これはセガを抜きプラットフォームホルダーではないメーカーとしては最高の規模だ。タカラ、元気、ハドソンや、コナミスポーツ（旧ピープル）などに資本参加を行ったり、『ヒカルの碁』、『テニスの王子様』や『遊戯王』など次々とキャラクター商品のゲーム化権を取得し、テレビ放映のスポンサーになってきたことによるタイトルの増加や、収入源の増加が要因だ。

エレクトロニックアーツとコナミの類似点

コナミの経営形態に近いモデルとなる戦略をとっているのが、世界最大のメガパブリッシャー、エレクトロニックアーツ（EA）である。EAもまたプラットフォームを持っていないが、'90年代以降、たとえば『シム』シリーズのMaxisや、『ウルティマオンライン』のOrigineなど、10社以上の有力なディベロッパーを次々に傘下に収めて来ている。また、映画会社と提携し『ハリーポッター』や『ロード・オブ・ザ・リング』といった有力な映画の権利を取得したり、サッカーのFIFAやF1といった各種のスポーツ団体の商標化権を独占で取得するといったことを行っている。もちろん、スクウェアとの提携によって、『ファイナルファンタジー』などの北米での販売権を持っている。

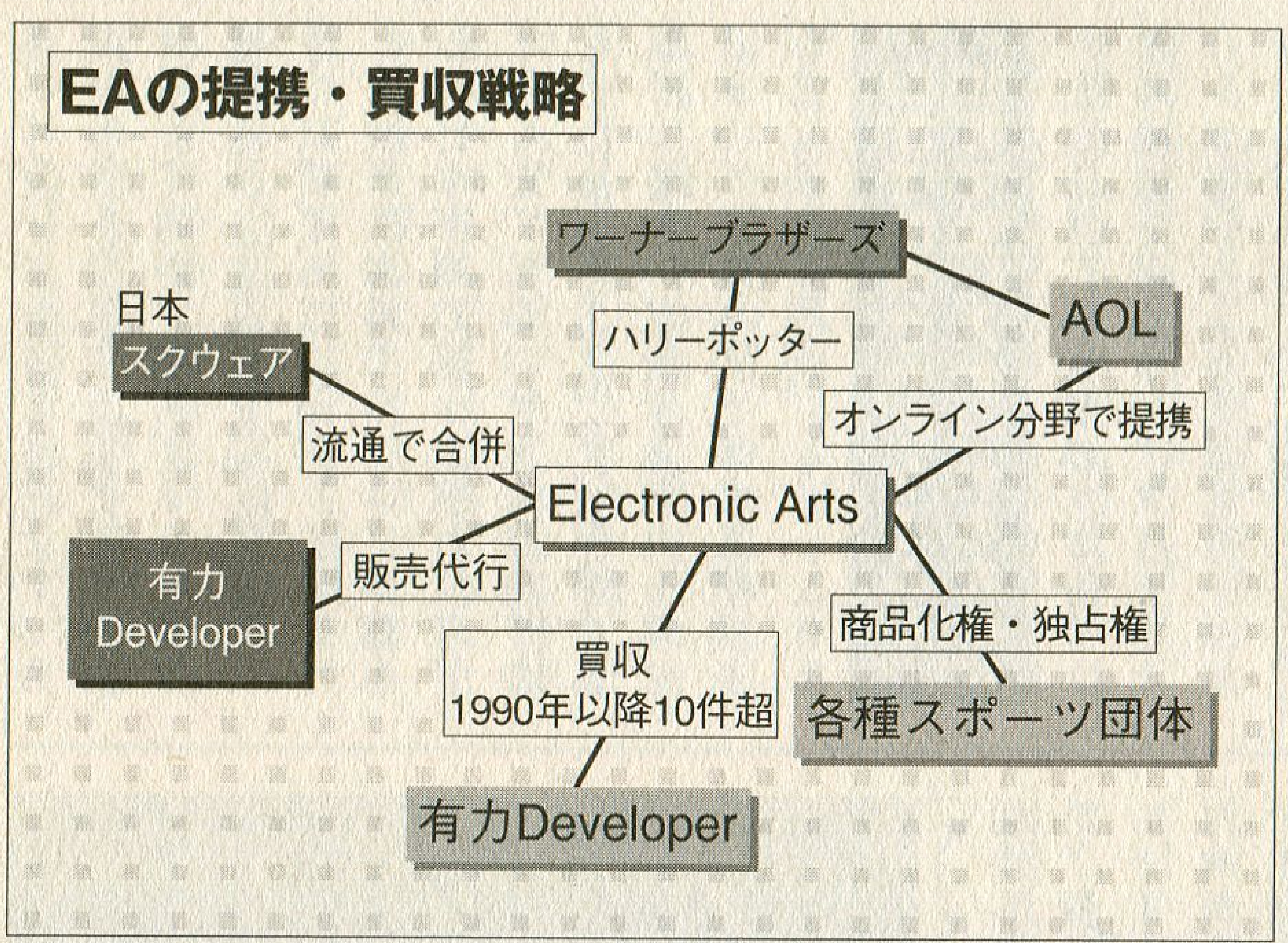
すべてのプラットフォーム向けに発売し、パッケージからオンラ

日本のゲーム末期症状!?
～明日を取り戻すために～

インまで膨大な種類のタイトルを発売する。その中では、売れるタイトルと売れないタイトルが当然出てくるが、全体としては一定の売り上げが保証されるという強力な状態だ。どこのプラットフォームホルダーもEAを無視することができず、また商品の種類の豊富さは、小売店に対しての強い影響力を実現できる。EAの売り上げは、17億ドル（約2000億円）と企業規模もコナミに近い。

　こうした特定のハードや、一定のヒットタイトルに依存しないリスク分散を測る戦略をポートフォリオ戦略と呼ぶ。安全性と確実性が見込める株式に投資すると同時に、危険性は高いが大きく成長する可能性のある株式にも投資しておくといった株式の投資戦略では基本的な方法論だ。ゲームでも、経営という側面から見れば、株式とまったく方法論は変わらない。NYSEへの上場は、日本経済の動きだけに引きずられるというリスクをヘッジする有力な手段となる。コナミは意識的に実践して、もっとも成功させている日本で唯一のパブリッシャーなのだ。

　NYSEへの上場の成果は、すでに中間決算の発表を通じて出ている。米国会計基準による決算の算出が可能になった点だ。11月15日に、日本の基準での従来予想では、前年同期比60%減の10億円を見込んでいたが、米国基準では連結純利益が40億円になると発表している。株価はすぐに反応し、日経平均株価がバブル後最安値に近づくという状況下で、逆にストップ高となった。



地盤を固めつつ、着々と大きくなる世界最大のパブリッシャー、EA。
コナミが目標としていると考えられる構図だ。（CEDEC2002北上氏の講演より）

世界的には日本ゲームのシェアは低い

　しかし、北米市場でのコナミのシェアは3～5%と現状決して高いわけではない。

　CEDEC2002で、コナミ北上一三CS本部長は講演の中で、「日本のゲームが海外市場で売れているわけではない」と一般的に信じられている日本のゲームの商品力は決して強いわけではないという厳しい現状を上げている。'99年には、1位の任天堂は23%、2位のSCEは20%など、57%も日本メーカーは北米市場でシェアを持っていた。ところが、開発元が海外メーカーのものを除くと、日本のメーカーのシェアは39%しかない。さらに、2002年1月～7月には、任天堂は3位で11%、SCEは4位で10%にまで落ち、日本メーカーのシェアは37%にすぎない。開発元が海外メーカーのものを除くと、35%とシェアは確実に減少しているのだ。

　その大きな要因として、北上氏はゲームの「地域特性の強いソフトの台頭」として北米での4つのジャンルをあげる。多プラットフォーム戦略で展開され、900万本を売り上げた『ハリーポッター』や、同じくすべてのプラットフォームで発売月の上位を飾った『スパイダーマン』といった映画とのタイアップをしたジャンル。350万本も販売した大ヒットタイトル『GrandTheftAuto (GTA) 3』といったバイオレンスをテーマにしたジャンル。100万本以上を売っている『Halo』に代表されるようなFPS。そして、200万本を軽く売る「アメフト」の『MADDEN NFL』、「バスケット」や「プロレス」といったアメ

リカ人にしか出場選手がわからないが、高い人気を誇るスポーツ。「特に、スポーツゲーム以外は、コンシューマ機のハードの表現能力によって実現されるようになった」という。日本では、数万本止まりだが、アメリカでは数百万本を売るタイトルが、好調な北米市場の拡大の中で、次々に生まれている。

この市場による嗜好の相違は、『ジャック×ダクスター』の日本のプロデューサー、鶴見六百氏も同じくCEDECでの講演で次のように指摘している。「日本では「いじる」「極める」といったものが好まれ、アメリカでは3次元と探検。ヨーロッパでは様々な文化背景を持つ国々があるので、どこかの国では受け入れられると比較的寛容です。アドベンチャー・RPGを除けば、日本が最もジャンルの許容範囲が狭いといえます」（鶴見氏）

北上氏は、実力以上に売れるように見えるこれらのソフトは、「ソフトの質そのものが高い」と言う。確かに、『GTA3』の暴力描写はアメリカで大問題になっているが、一方で、GDC2002で「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」といった数々の賞を受賞するなどその評価は極めて高い。海外ゲームが質が低い粗いと言われていた時代は、すでに終了している。

このまま海外でのシェアが縮小し、日本市場の縮小の流れに任せていくと、日本のゲーム産業そのものは崩壊しかねない現実がある。つまり、拡大する海外市場で日本のタイトルが通用する状況を作るしかないのだ。

日本で開発されたゲームが世界で受け入れられるために

北上氏は、日本製のソフトウェアの復権を訴える。アメリカでヒットするジャンルにはもう一つジャンルがある。「日本製のゲーム」というジャンルである。それぞれのものが、一つの独自ジャンルとして確立されているというのだ。そのため、それをもっと育てていくことができるはずだという考え方だ。

日本のメーカーの強みとして日本のメーカーのコストは北米の7割前後という「コストの安さ」と、ゲームづくりの「きめが細かさ」を活かしていくことの重要性を説いた。仮に海外メーカーがパブリッシャーとなる状況でも、日本がディベロッパーであるゲームのシェアを増やすことはできるはずだと強調して講演を締めくくった。

コナミがメガパブリッシャーとして、北米市場に挑んで作ろうとしているのは、日本のタイトルの流通の仕組みそのものでもあるのだ。

昨年は『メタルギアソリッド2』を、今年は『遊戯王』を大ヒットさせている。「遊戯王」は子供向けのケーブルTVチャンネルで毎日放送されるという「ポケモン」がヒットしたときと同様のヘビーローテーションに入っている。また、トイザらスにも、「遊戯王」カードの専門コーナーが置かれるほどの広がりを見せている。次々に、新しい魅力的なタイトルを投入できるという好循環に近づきつつある。

この流れがさらに広がり、大きな優位性を作ることができるのだろうか。少なくとも、メガパブリッシャーとしてのコナミは、挑戦を続けていくに違いない。



かつての日本での状況と同じく、アメリカでは『ポケモン』に続きコナミのカードゲーム『遊戯王』がブレイクしている。

新清士（しん・きよし）：ゲームをジャーナリズム的な側面から追いかけているノンフィクションライター。『侍はこうして作られた』（新紀元社）の著者。現在、2冊目の本の執筆に向けて長期取材を準備中。http://www.igdconf.com/sakugetu/



こんな時代だからこそ!! 海外のゲームを持ち込む意義

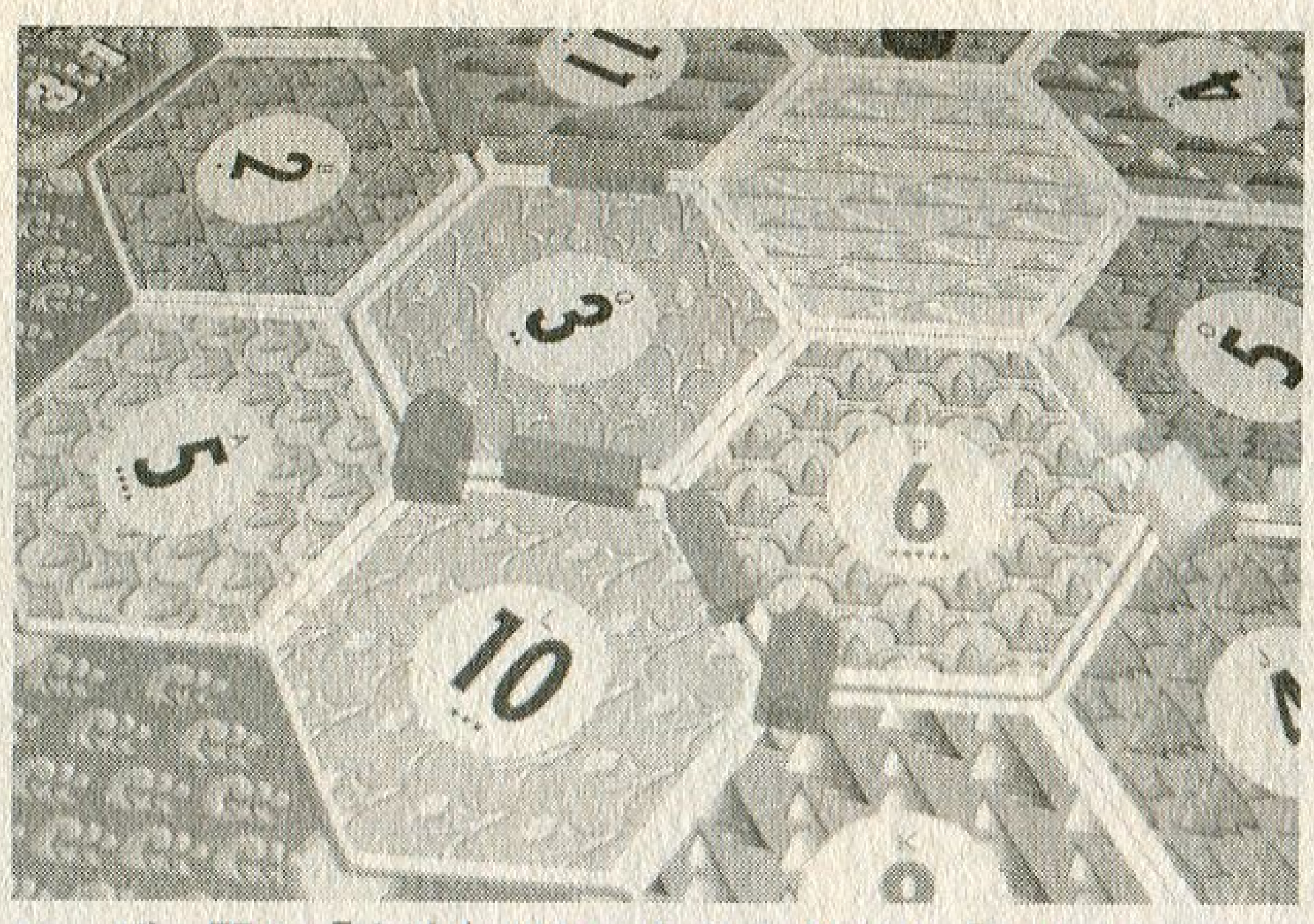
**洋ゲーという言葉に過剰な反応をしてしまう日本のユーザーに
カプコンがあえて提案するドイツ発の卓上ゲーム『Catan』の目的は――**

3年という既存のものとは違うビジネスモデル

なぜカプコンは突然アナログゲームに参入を行ったのだろうか。7月にドイツ製の卓上ゲーム『Catan』を発売し、今冬にはPS2BB版とWindows版の発売を予定している。その仕掛け人、第六開発部部長の中里英一郎氏に海外からゲームを、『Catan』を持ち込んだ意味についてお話をうかがった。中里氏は高校生時代からゲームを開発しており、21歳で単身アメリカに渡り、海外での開発経験も長く、カプコンの前職では、多数の海外ゲームを日本にプロデュースしていた。

――『Catan』の権利を取得した経緯はどういうものだったんですか。

中里氏（以下、中）：『Catan』はですね、僕が最も人生の中で時間を費やして遊んでいる『いただきストリート』を作ってた友人から、「こういう面白いボードゲームがあるよ」って聞いて、やってみたら本当に面白かったんです。これをTVゲーム化しようという話になったんです。まったくなんの情報もなかったんですけども、なんとか作者を探し出して、コンタクト取って、ドイツに行って提案を行いました。作者は職人気質な方で、あんまり商売に興味ないような人だったんですけど、僕たちの『Catan』に対する愛情を理解していただけたので、許可をもらって、まずはTVゲーム化の権利を取得しました。その後、ボードゲームの出版社の人とも仲良くなるなかで「アジアで『Catan』のボード版の販売やりませんか」と提案をうけまして。「それならやりましょう」ということになりました。



ユーザー間の「交渉」がキーとなるゲーム『Catan』。
スタンダードなゲームとしてのポジションを狙う。

――アナログゲームを販売することは、もちろんカプコンでは始めてのことですよね。企画としては、社内的にすぐに通ったんですか？

中：なかなか通りづらかったです。ただ、岡本吉起専務が気に入って強く推してくれたのが社内的な理解を得る要因になりました。ただ、やっぱり普通のゲームと同じ社内プレゼンでは通らないとわかっていたので、独特のビジネスモデルを作ることを提案しました。発売してすぐに、利益を得るというものではなくて、3年かけて除々に利益を上げるようなモデルです。

—通常のパッケージゲームとはまったく違うということですね。

中：よく言ってるのは、ゲームには「見せるゲーム」と純粋なゲームシステムのおもしろさを楽しむ「遊ぶゲーム」があると思うんですよ。最近「見せるゲーム」が多いじゃないですか。そのなかで「遊ぶゲーム」って、けっこう新鮮に感じるんですよね。これはスタッフの間でも感じられていることで、『Catan』のシステムの完成度の高さは、ごまかしが効かないんですよ。

—ドイツには、完成度の高いボードゲームが作られる文化がありますが、日本にはあまりないカルチャーですよね。

中：そうですね。ただ、10月にドイツのボードゲームの見本市に行ってきたんですが、4日間で15万人の来場者があるんですよ。一般の人も入れるもので、ゲームショウクラスのイベントなんですよ。そして、ホールが全部ボードゲームで、凄まじいんですよ。でも、この状況は10年前は違ったらしいんですね。やっぱり『Catan』が火付け役になってブレイクして発展してきたようです。ですから日本でも、ドイツをモデルにして同じようなブームに育っていく可能性があると思っています。

—日本でもブームはくるでしょうか。

中：もちろん来ると信じて進めています。ただ、『Catan』のライバルは日本では誰もが知っているような既存の「ボードゲーム」ではなくて、「余暇活動の時間」だと思ってます。あえて挙げるとするとボーリングやビリヤード、カラオケかもしれないし、TVゲームかもしれません。そういう余暇のひとつとして、「4人いるけど暇だね、今日は何やろうか」っていうときのチョイスのひとつとして挙がってほしい。「暇だから『Catan』でもやろうか」と。

—『Catan』という固有名詞が先行するようにしたいわけですね。

中：あえてそう言ってるのは、ボードゲームにはみなさんある種のイメージがすりこまれいて、ボードゲームと言った途端に敷居が高くなると思うんですよ。だからあまりボードゲームという言葉は使わないようにしてます。逆に本当にボードゲームのファンの人、コアなボードゲームユーザーには、今のカプコン版の『Catan』は、物足りないと思うんですよ。妙に明るい色だし簡略化しているルールもあるし。ただ、これは一般の人に知ってもらいたいと思っているからで、それがカプコンの役目だとも思っています。『Catan』は本当に素材としては最高ですよ。斬新なゲームなんで最初ちょっととまどうかも知れませんけど、一度覚えてしまうと、ここまで完成度の高いゲームはなかなかないですよ。



「かつてのいわゆる洋ゲーには、奇抜ではあるんだけど作りこみの甘いものが多かったんですよ」と語る中里英一郎カプコン第六開発部部長。

『Catan』が普及するために越えるべきハードル

—日本のユーザーが3人から4人集まることの難しさっていうのは感じていらっしゃいますか？

中：感じています。『Catan』をこれから日本に普及・紹介していくなかで、ハードルが2つあると思っています。ひとつは「ルールを

覚えてもらうこと」。ルールを覚えて遊んでもらうと、ほとんどの人は面白い、これはスゴいと言います。ですが最初にルールを教えて、1、2ゲーム遊んでもらうのに2～3時間くらいかかりますよね。その時間が最初のハードルです。それで、面白いと思ってもらったはいいけど、「4人集まる機会を作らなければならない」。これが2つめのハードルです。今はルールを説明するカタンフラウといったスタッフを用意していますが、限界があります。それらをカバーしてくれるのが、PS2版でありPC版になると思います。詳細なチュートリアルが付きますし、コンピュータ相手に遊ぶこともできます。さらにそれでも物足りなければ、ネットにつないで遊ぶこともできますので。アナログ版も含めて、最終的にはどこにいても何人でも、『Catan』に触れられる環境というのを作りたいんですよ。

―PS2版、PC版は相当数売ることを期待されていますか。

中：長い時間をかけて、じっくり売っていきます。やっぱり発売2週間が勝負の商品ではないので。特にオンラインでやってほしいと思っています。1回やってもらったらずっと会員になってもらえると思うんですよ。手に取ってさえもらえれば、満足してもらえる確率はすごく高いと思うので、課金などの敷居はできるだけ低くしたいと思っています。いきなり会員数が、10万人とか100万人になるとは思っていませんが、ケアは充分に長期間行っていくつもりです。『Catan』そのものの商品力には、絶対の自信があるので、できることではあるとは思います。

―コミュニティモデルを作っていくと理解していいのでしょうか。

中：そうですね。ゲーム自体もそういう性質を持っていますし。当然オンラインでも大会やりますし。日本大会やってるじゃないですか、優勝者2名にはそれぞれペアでドイツの世界大会に招待しているんですね。アナログゲーム大会で大きい賞品が出るのってあまりないと思います。それも動機になって一度でもやってもらえればハマってもらえる確率があがると。そういう仕掛けをいろいろ作りたいと思っています。

20年後も売れ続けている状況で成功といえる

―ネットのユーザー数はどのように増えると考えられていますか。

中：オンラインはプロジェクトとして5年から10年のものなんですよね。サービス開始というのはプロジェクトのひとつの通過地点でしかないんです。発売後のほうが大変ですよね。そういう意味でも、過去のビジネスモデルと大きく違うんです。開発のスタンスも違う、販売も物販ビジネスからサービスビジネスに転換するわけで物販の延長上として考えると成功しないと思っています。ですから「ブレインスポーツ」と名付けているアナログゲームの事業は20年をひとつのスパンと考えてるんです。立ち上げは3年ですが、20年後にもコンスタントに毎年何十万セットが売れてはじめて成功したプロジェクトだといえると思ってます。オンライン事業も5年から10年のスパンで見ないと失敗か成功かはわからないと思っています。

―現状のMMORPGのコミュニティと、かなり質が違いますね。

中：そうですね。オンラインのコミュニティづくりという意味ではまだまだ幅があると思うんです。いまはMMORPGとかファンタジーとかいう小さな世界でやってるわけですから。『Catan』のようなタイプのゲームだからこそ成り立つオンラインコミュニティがあるはずで、それを作ることを目標に準備を進めています。

―海外のゲームを日本に持ってくるというのは会社的に意図があるんですか？

中：もちろん、新しい収益事業としての側面はあるんですが、なるべくボーダーを取り払っていきたいと思ってるんです。日本で作ったゲームは日本でも売れるし海外でも売れると。でも海外のゲームは日本で売れないというのは鎖国みたいなものじゃないですか。どの国の製品でも優れたゲームを判断できるように日本もなってほしい、世界市場に互換性があってほしいというつもりではいます。

新清士（しん・きよし）：ゲームをジャーナリズム的な側面から追いかけているノンフィクションライター。『侍はこうして作られた』（新紀元社）の著者。現在、2冊目の本の執筆に向けて長期取材を準備中。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

日本のゲーム業界はノリノリだと思いますか
だってコアなゲームファンだった自分が、もうゲームしなくなっちゃったんだもん。（福井県　Zenith）

業界震撼！おそらく独占スクープ!!

『お遍路さん（仮）』を知らずしてなにがコアゲーマーか!!

誰もが「いつか出るだろう」と予想していた反面、「でも実際に作る人などいない」と考えていた高齢者向けソフトは、水面下ですでに動き出していた！

殺伐としたゲーム業界に「やさしさ」で殴り込み！

室町時代より続く四国88ヶ所の寺を巡る修行の旅「お遍路」が、なぜかGCでゲーム化される。

これまたよくそんな題材を見つけたなという感動と、一体何を考えてるんだという驚きとを胸に抱き、さっそく話を聞きにいった。

「高齢者向けにコンテンツを作れないか、と考えたのがきっかけです」と話すのは、本作でディレクター的な役目を務める株式会社ピンチェンジ矢野和美氏だ。

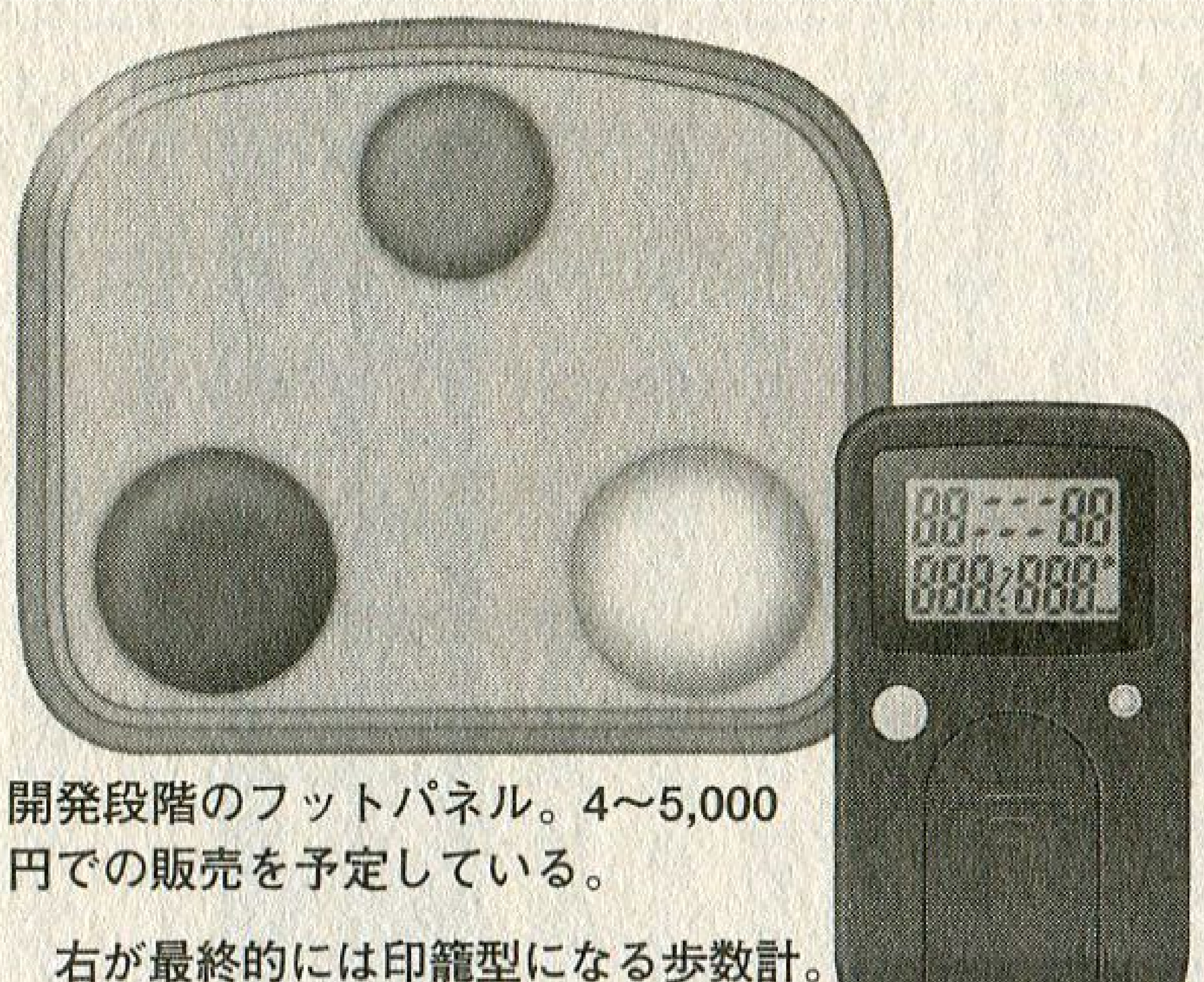
『お遍路さん（仮）』は、パネルを両足で踏み「歩く」ことで、実際の旅のように寺々を巡っていく作品となっている。

印籠型の歩数計を持ち歩いておけば、日常生活で歩いた距離データを、そのままゲーム上に反映できるシステムが用意されていたりと、妙に力が入っている。

データは、ソフト1本で数十～100人分程度まで共有できる予定で、おもに老人ホームなどでの利用が目的だという。

株式会社ピンチェンジは、「ブックサイドオーディオ・プルプル」「ペット型ロボット」など、もともと強い個性を持つ商品を開発しているメーカーである。『お遍路さん（仮）』はその数あるコンテンツの一つとなるわけだ。

「高齢者向け雑誌『百歳万歳』さんと付き合いがあり、おじいさんおばあさんをターゲットとして本作を企画しました。そこへジャパンデジタルコンテンツ（※1）さんからの出資が決まり、実際に動き始めたというわけです」（矢野



開発段階のフットパネル。4～5,000円での販売を予定している。

右が最終的には印籠型になる歩数計。歩数計のみでもプレイは可能だ。

お遍路さん、それは自らを磨く修行の旅

「お遍路さん」とは、四国にある88ヶ所の寺院を巡り歩く旅のことを言う。

この88の寺院は、空海（＝弘法大師）が、42歳（＝厄年）の時に仏教を広めながら開いたとされ、それにあやかった修行僧たちが、空海の旅路をたどるようになったのが始まりとされている。

全行程は約1200kmもあり、歩いてまわると40～50日間かかる。

各寺は「札所」と呼ばれ、番号がついているが、『お遍路さん（仮）』第1弾では、その中でも「発心の道場」と呼ばれる1～23番札所までの寺院を回ることとなる。



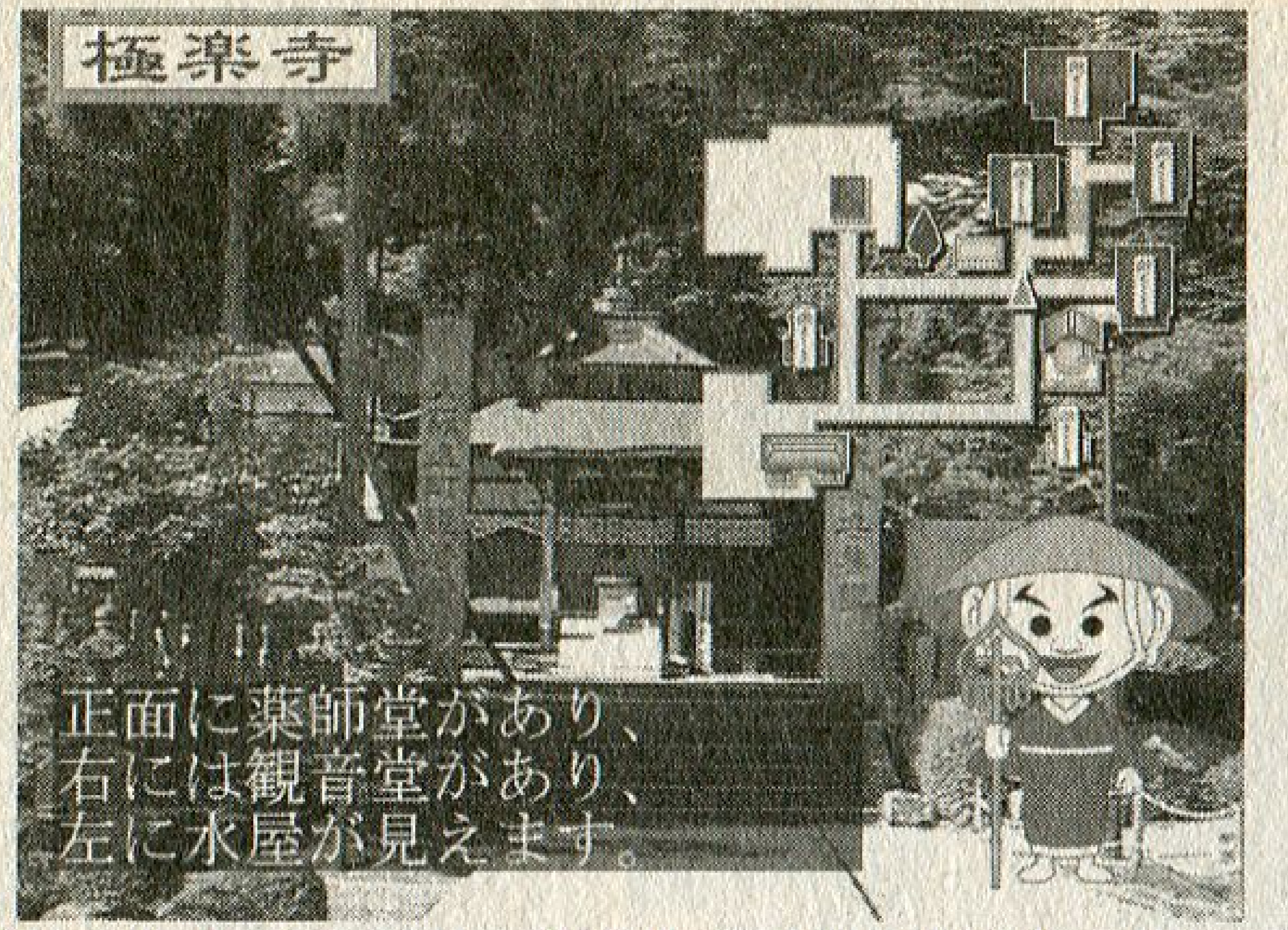
※1ジャパンデジタルコンテンツ：コンテンツの制作者を、資金調達・流通・著作権保護などの面でサポートしてくれる会社。

氏）。現在のところ、来年3月3日の発売が予定されている。

「当初はすでに周辺機器がいくつも出ているDCでの発売を考えていましたが、本体生産中止に伴いGCへと移行しました」（同）

ピンチェンジは松下電器の系列であるため、GC互換機『Q』との関連からも当然の選択だといえる。高齢者施設に販売する際には、ソフト・周辺機器・Q・プラズマTVとセットを組むこともでき、商品としての戦略性も高い。

代表取締役萱嶋氏は、「子供たちがプレゼントとしてこのソフトを贈り、おじいさん・おばあさんにゲームのやり方を教えながらコミュニケーションしている光景が目に浮かびます」と話す。



「DVD化しても売れるかも」と矢野氏が話すように、実写画像や動画部分のクオリティは高く、風流である。

癒しグッズを凌駕した和みアイテムがここに

『お遍路さん（仮）』には、旅のチェックポイントとなる寺院の情報が、ココマデコダワルカというくらいに詰め込まれている。

静止画・動画を多用し、伽藍（がらん）配置（※2）を忠実に再現。「鐘を撞く」「札を納める」といったコマンドを選ぶことで、作法に従い巡拝することも可能なのだ。

「今回登場する徳島県の23のお寺からゲーム化の承認を得られたことが何より大きいですね」と、同社の新井涼子さんは話す。

これらのイベントは、若い世代にとっても、DNAの奥深くに刻まれた「日本の心」を呼び醒まさせるのに充分なものなので、TV番組「世界の車窓から」のように貴方の和みタイムを演出する小道具としても使えるかもしれない。

「毎晩寝るまえに、歩数計のデータをゲームに反映させるのが日課となるような作品になればと思っています」（矢野氏）

30分から1時間あれば、一つのお寺を見て回れるように調整しているのも、飽きずに続けてプレイしてほしいとの願いからだ。

ただ、ほとんど例がないうえ、ターゲットが高齢者となるソフトだけあって、気をつかわなければならない点も多い。

たとえば、フットパネルは、足の不自由な方も両手で叩いて遊べるように、踏んで使用する場合にも滑らないように配慮されている。

歩数計についても、「お遍路さんには欠かせない杖の形にしようかとも考えたんですが、尖っているものは危ないので、印籠型にしたわけです」と矢野氏は話す。


実際に企画を動かしている矢野氏（右）と新井さん（左）。高齢者に何度も話を聞き、積極的に取り入れているという。

萱嶋氏は「ゲームではなく、健康器具としてとらえてほしい」と話していたが、本作がゲーム業界にとって野心的な試みであることは揺るぎない事実である。

近年、幼児向け教育ソフトはすでに数多く発売されているものの、高齢者向けのものは見かけない。

だが、少子化＆高齢化するこの日本において、このアイデアは至極まっとうなものだと言える。

国内だけでは元が取れないため、世界市場を前提にゲームが作られるこのやるせなき時代に、あえて純国産的テーマで挑むその志は、評価されるに充分値する。

来年は、ファミコンが発売されて20周年のメモリアルイヤーだ。そんな重要な年に、任天堂のハードで『お遍路さん（仮）』が発売されるというのも、なかなか感慨深いものがある。

前川一志
（まえかわ・かずし）
CDショップ店員兼ゲームライター。取材に行って原稿を書くのは、エネルギーを使うんですが、やっぱり楽しいですね。ま、今回は大遅刻してピンチェンジさんにご迷惑をおかけしたんですけども。本当にごめんなさい!!

※2 伽藍配置：寺での金堂・講堂など建物の配置のこと。法隆寺式・東大寺式などがある。

ユーズドゲームショップの葛藤

発売日以降はどう遊ぶ　中古にするか廉価版を取るか

裁判が変えた。ショップを変えた。いわゆる中古ゲーム裁判以降も、メーカー＝ショップ間の関係が改善されることはなかった……。

『サルゲッチュ2』に翻弄されるショップ

サルがヒカル君（※1）だけでなくゲームショップまで困惑させている。

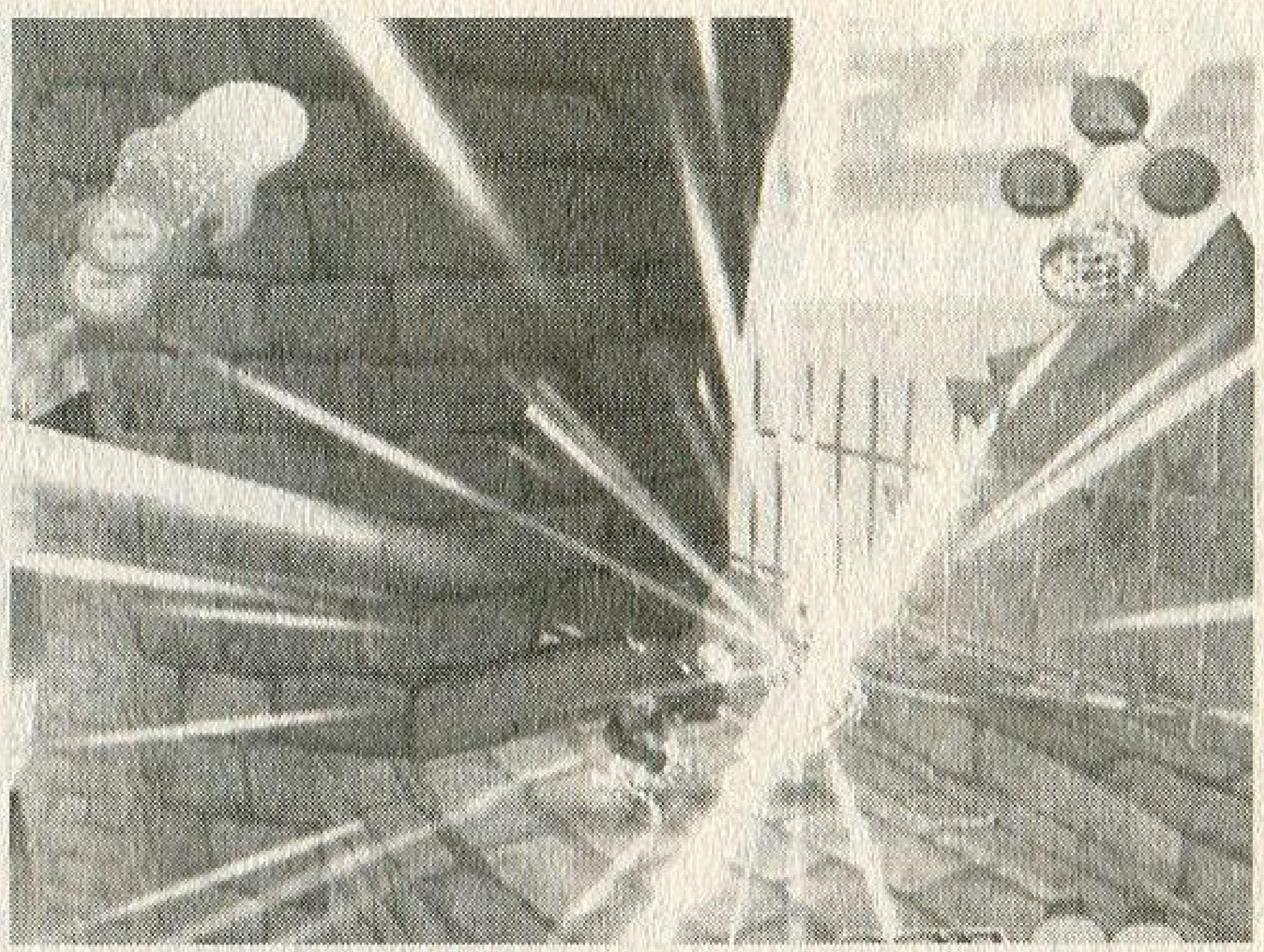
今年4月の中古ゲームソフトに関する最高裁判決以降、堂々と中古ゲームを扱えるようになったゲームショップには当然、新作のみを扱う大型店舗とは異なる状況があるはずだ（※2）。

そこではもしかすると「ゲームが売れないなんて言ってるのは、メーカーと大型店と『ゲーム批評』くらいですよ」なんて話も聞けるかも知れない。そんな淡い期待を胸に、埼玉県所沢市（※3）を中心に郊外型ゲームショップを展開する有限会社アトムシステムの代表取締役・新井清氏に話を聞いた。

だが、現実も、ゲーム業界も、ゲーム業界の現実も甘くはない。

「裁判結果を喜んだのはショップだけで、ユーザーの意識にはほとんど影響なかったのでは」と新井氏は語る。むしろ5月以降、ユーザーよりも中古ゲーム市場に参入する小売店が増えたことで、パイを食い合うことになってしまったという。「中古ソフトを集めるのも難しくなった」（新井氏）時代がやってきたのだ。

「それでもPS2本体のオープン価格化（※4）が発表されて、6月ぐらいまではそれなりにゲームも売れていたんですが……。9月10月のゲームソフトの売れ行きは本当に厳しかったです」（同）。9月10月には大作と呼べるソフトが発売されなかったのが要因だ。



ユーザーの年齢層を限定しないゲームが出るのは久々。ショップにとっても扱いやすい『サルゲッチュ2』。

そこへ『サルゲッチュ2』が追い討ちをかけた。『サルゲッチュ2』は7月18日に発売されたPS2用ソフトだが、10月には12月の廉価版発売が明らかになったのだ。「順調に売れ続けていたソフトだけにつらい」（同）と嘆いているのは、このショップだけではないはずだ。

メーカーから廉価版が発売される以上、ショップは在庫で抱える新品・中古品の価格を下げる必要がでてくるからだ。新井氏も「廉価版が発売されてるのに、同じ内容の中古ソフトをそれより高く売るようなことはしたくない」と話す。

コアゲーマーの意識がどうであれ、いま売れているゲーム機がPS2であることは揺るぎない事実である。ショップとしてはそこに

頼らざるを得ないのに、メーカーは「中古ショップに取られるよりは……」という販売戦略をとってくる。

もはや、メーカー＝ショップ間の気持ちのすれ違いは、渦を巻きつつ下降する、デフレスパイラル（※5）のごとき「ネガティブキャンペーン実施中!!」状態にあるようだ。

ゲームビジネスサバイバル!!



「主婦層のユーザーが増えたのは明るい材料かもしれませんね」と話す新井氏。

新興住宅地に突如として現れる中古ゲーム店アトム。

「どのショップもできるなら新品だけを売ってやっていきたいと思ってるはず。でも、それだけではやっていけない」と新井氏が語るように、ショップの苦悩は続く。

中古ゲームソフトは、品質の管理・価格の設定など、新品に比べあらゆる面で手間がかかる。「昔は中古ソフトもどんどん集まったんですが、今は経営努力しないと集まらない」（同）という現実も重くのしかかる。チラシ配布など、ユーザーへの呼びかけが必要になっているという。

「コアなユーザーが減りましたね。昔は月に10万円以上ゲームにつぎ込む中学生がいたりして驚いたものですが、近頃はないですね。欲しいタイトルが複数ある場合、発売日に1本購入して、あとは中古でというお客さんも多いようですしね」（同）。

流行の大作（※6）を追いかけるのではなく、各々が欲しいソフトをじっくり遊ぶゲームライフスタイルが、一般的になりつつあるのかも知れない。

「でも、その1本を遊び終えたころには次の新作ソフトが発売されていて、結局遊ばれないままというソフトも多いですね」（同）。たとえ新作であっても仕入れなくなっているタイトルもあるという。ゲームソフトは基本的に売り切り（※7）なので、売れ残ったハード・ソフトはショップが在庫として抱えることになってしまう。それを避けるためだ。

だが、このシステムには、「個人的にイイ作品だと思っても、売れるかどうかを考えると冒険ができなくなってしまう」と新井氏自身が語るように、別の側面もある。

度々（たびたび）言われていることだが、メーカーにとって、ゲームは卸・小売店に売る「商品」である（※8）。ユーザーの手元に届く前に、卸・小売店に売った時点で評価が決まる。極論すれば、ユーザーの「信用」を失うことさえ恐れなければ内容はどうでもいい。だが、中古ゲームショップはその「信用」で商売している部分が大きい。

この厳しい状況の中、両者必死にもがき続けていることは、互いに理解しているはずだ。しかしその間に横たわる溝は、あまりにも深い……。

※1：『サルゲッチュ2』でサルをゲッチュする主人公。「1」のカケル君の従兄弟。

※2：（資本金・従業員数など）店舗の規模が大きくなればなるほど、売上げに占める中古ソフトの割合が小さくなるというデータがある（資料：「2000テレビゲーム流通白書」）。

※3：人口約30万人の埼玉県南西部に位置する都市。西武ライオンズのお膝元。

※4：2002年5月14日に発表。直後にXbox本体の値下げなどが発表されたのも印象的だった。

※5：「物価の下落が企業収益・生産の縮小を引き起こし、景気後退の悪循環に陥ること」（『デイリー新語辞典』より）

※6：そもそもそう呼べるゲームが、いまどれだけあるだろうか。

※7：ショップ側から見れば「買い切り」ということになる。書籍・雑誌の場合、書店が出版社に「返品」できるシステムがある。

※8：もちろん開発者にとっては「作品」である。

藤田裕之（ふじた・ひろゆき）：取材モノを中心としたライター活動で糊口を凌ぐ27歳。好きな「ハイスクール奇面組」の登場人物は御女組の左真紀。かけられたくない柔道の技は体落とし。

次世代のゲームタレントを見つけた!!

もしかするとこの男が業界を救ってしまうかもしれない

「筋肉予報」「筋肉ニュース」などで世代限定的に知名度の高い筋肉漫談師・ぶるうたすがやってきた!!

芸人という生き方を地でいく超・芸人

筋肉ミーツ毒舌。

往年のTV番組「お笑いスター誕生!!」（1980年～・日本テレビ）でコアな人気を博した"日本で初めて筋肉をギャグにした男"ぶるうたすをご存じだろうか。

突然の話で恐縮至極だが、「ここ数年は、歳のせいで筋肉が落ちたけど、所得も落ちた」と豪快に笑って話す生まれながらのエンターテイナーぶるうたすがいまアツい。いや、むしろシブい。

そもそもこの企画は、マイクロソフト株式会社（以下、MS）が10月23日にニュースリリースを出したことに端を発しているのだ。

この年末、MSは「美しく遊べ。」をキャッチコピーにXboxのキャンペーンを行っている。

CFには浅野忠信氏、村上淳氏、松岡俊介氏らを起用。我々ゲームオタクは、浅野氏以外は顔すら思い浮かべることができないほど超クールな面々である。

才能ある俳優を起用することで、ゲームのイメージをもっとライトなものにしようというその意欲は素晴らしいが、彼らはゲームオタクからあまりにも遠すぎる場所にいるように思えてならない。

そこで「ゲーム批評」が推すのが、ぶるうたすなのだ。

決して、浅野氏らの写真素材を借りようとしたら、「媒体の紙質のよってはご提供できない場合も……」との表記があり、なんだカラーページのない雑誌には貸してくれないんじゃないかと、ヤケクソになってるわけではない。

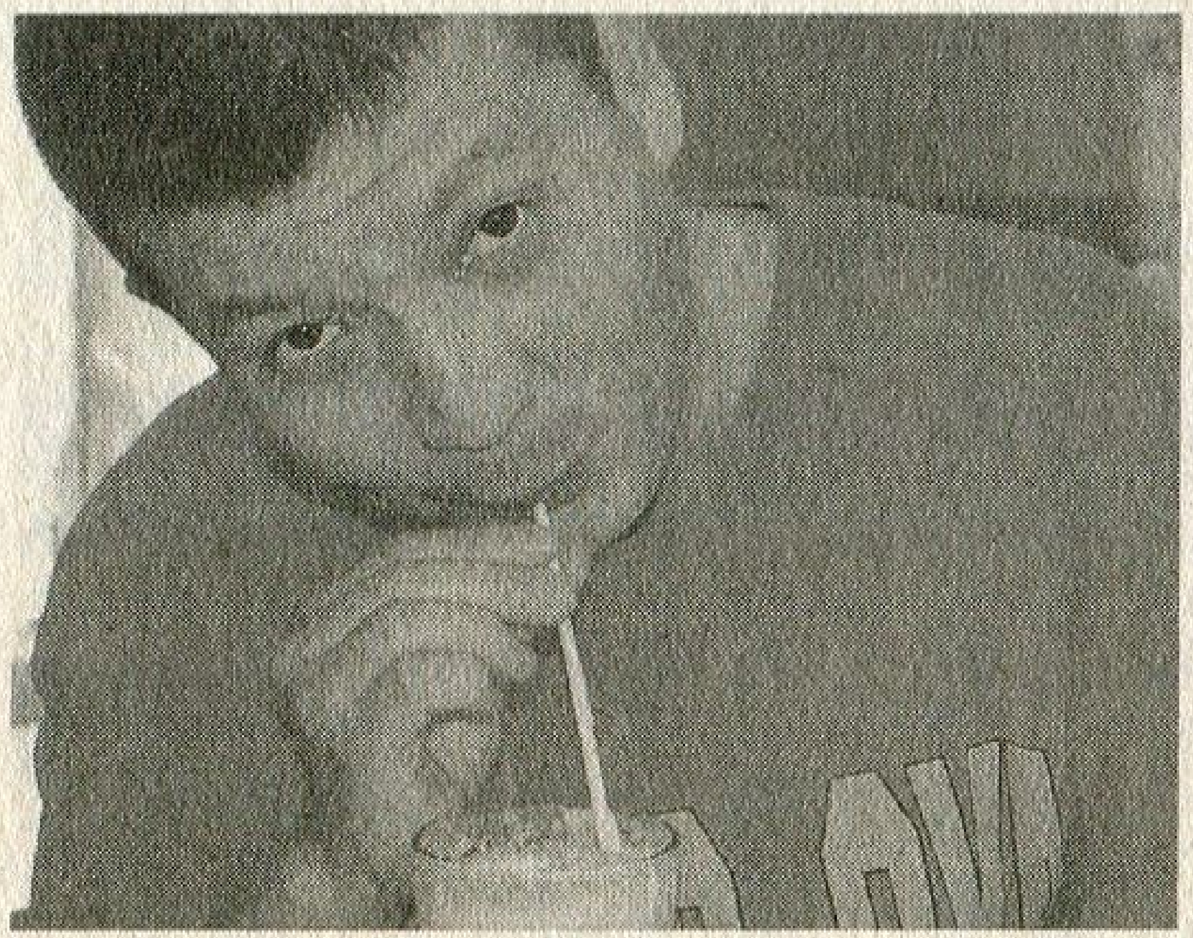
考えてみれば、ゲーム関連のメディアで伊集院光氏が活躍しているのも、我々が彼にあふれんばかりの親近感を抱いているからだといえよう。ルックス・知識・話し方と、あらゆる点で、自分に近いモノを感じているわけだ。

だから、ぶるうたすなのだ。

切手やコイン集めが大好きなぶるうたす。いま凝ってるのは熱帯魚の飼育だというぶるうたす。実は中学生時代はやせていたぶるうたす。高校時代にブルーワーカーで鍛えあげたぶるうたす……。

まったくカ・ン・タ・ンだ!!

「ゲームも息子とやってますよ。もともとギャンブルが好きで『井手洋介名人の実践麻雀』なんかすぐクリアしてますしね」



2杯目のミルクセーキを満面の笑顔で飲むぶるうたす。現在はボクシングジムの筋トレコーチもやっている。



ぶるうたす：昭和29年1月1日うまれ。第15回関東学生ボディビル選手権にて「腹筋賞」。身長173cm体重73kg 胸囲115cmという肉体を持つ。

なんとも頼もしい人を見つけてしまったようだ。

またぶるうたすは、ゲームオタクとしての視点を捨て、一匹の男としての視点で見ても、なかなかのマイトガイである。

「41歳の時に足を骨折、42歳の時に交通事故で全治4ヶ月のケガ、43歳で奥さんが出ていきました」と、前厄・本厄・後厄をきっちり何気にこなすあたりがまずチガう。

かつてはスーツの両ポケットに札束を入れ、夜ごと遊びまわったこともあるという。

そして、それから20年近くが過ぎようとするいまもなお、「やっぱりお笑いにこだわりたい」と日々、ステージに立ち続けているのだ。

「死ぬまで勝負だという考えで生きぬいてますから」

このバイタリティーたるや、もはや49歳になる男のそれではない。

「いつか筋肉隆々のおっさん同士集まって、街をパトロールする組織を作りたいですね。悪さをしている若者を捕まえて、ヒンズースクワットさせるわけです」

ぶるうたすの野望は、とどまるところを知らない。やはり私の目に狂いはなかった!! ぶるうたすこそ伊集院光を超える男だ!!

……だが次の瞬間、ぶるうたすは笑ってこう言った。

「実は、ゲームはもうめんどくさくなってるんです。だから、もうしわけないんだけど、アゴ勇にあたってみてくれない?」

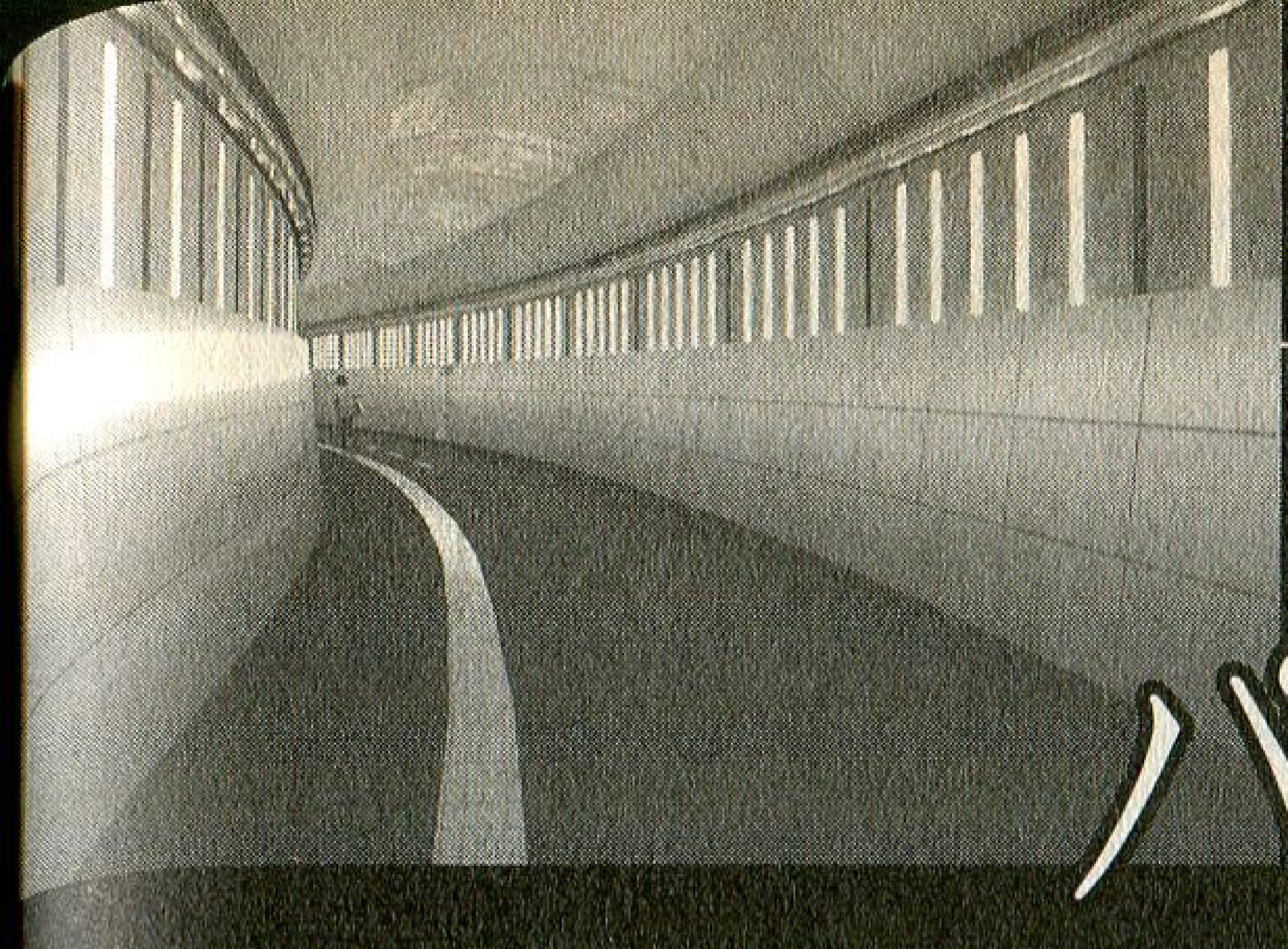
そう言われれば、こちらから返せる言葉はない。とりあえずアゴ勇氏の現況を聞くしかなかった。

「いや、彼いま入院してるんだけどね……」

これだけは知っておきたい ぶるうたすにまつわるお話

- 劇団ひまわりに所属していたことがあり、でんでんと同期だった。
- 高校生のころはプロレスラーになりたかった。（「週刊ゴング」は創刊号から持っている）
- 「体を鍛えるのは女性が綺麗になりたいと思う感情と一緒」という信念を持っている。
- いま、マイナスイオンが気になっている。
- 芸歴30年である。
- タバコは一切やらない。
- 自転車で移動するのがたまらなく好き。
- 「楽屋がステージを超えた」と評されている。

前川一志（まえかわ・かずし）：ゲームライター風味。なんと！ ぶるうたすさんは大学の先輩にあたる方だった!! 取材中、目の前で立川談志のものまね見せていただきました。



超巨大娯楽産業とゲームの融合

ニッポンゲームがパチンコパチスロで染まる日

新作タイトルの伸び悩むなか、不動の地位を築きあげたゲームジャンル、パチンコ・パチスロ実機シミュレーター!! この、コアゲーマーとはまた異なった層のユーザーを取り込むことができれば、メーカーも安泰!?

30兆円市場を支えるユーザーがターゲット

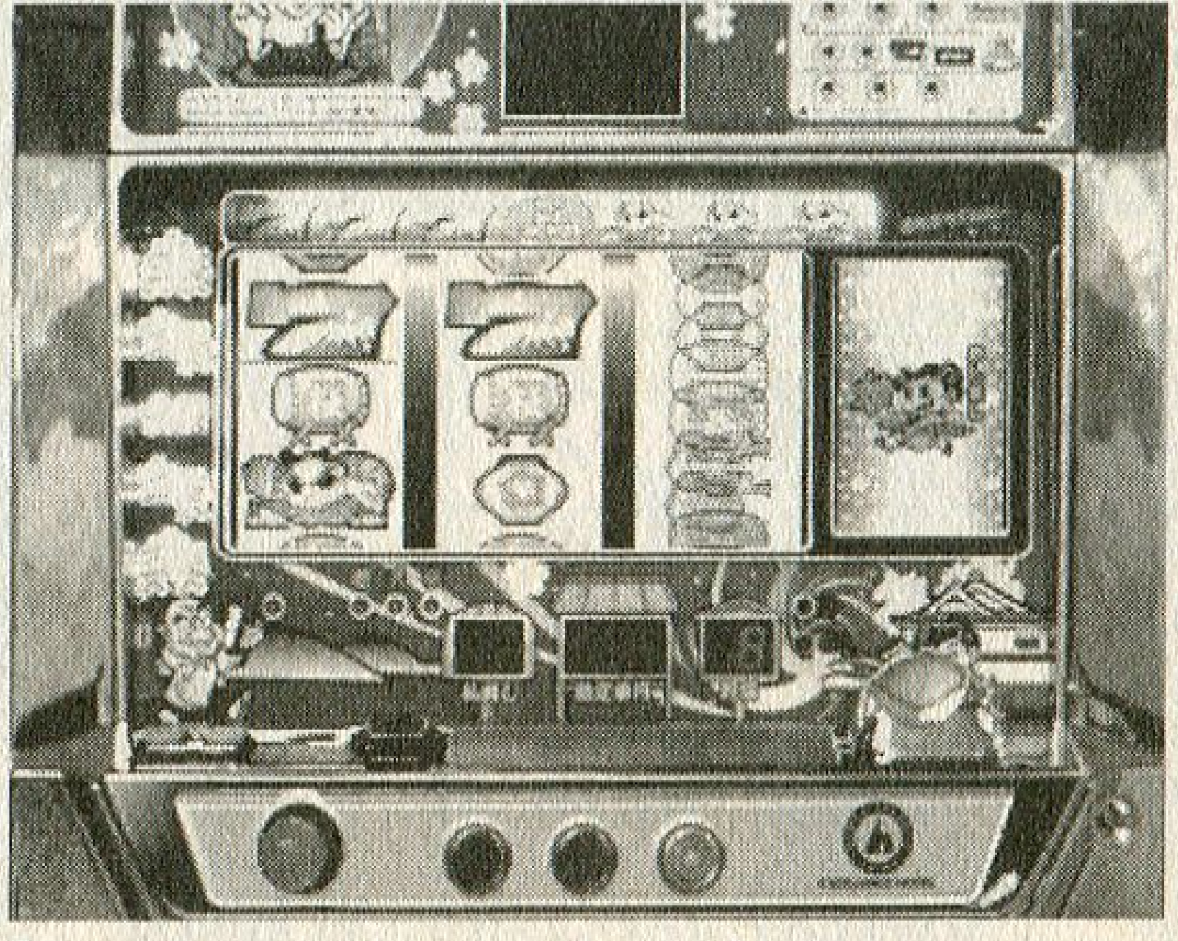
パチスロゲームソフト。ゲーム人気の低下が続くなか、コンスタントなセールスを記録するジャンルである。厳密にいえばパチスロシミュレーターであってゲームではないと思うのだが、対応ハードや店舗陳列場所が同じである以上、この安定した需要は無視できない。事実、数年前までゲーム専門誌上の売り上げランキングやレビューの対象外だったにもかかわらず、最近はここでも同列に扱われているのである。

そもそも、パチスロを含むパチンコ産業は30兆円市場と呼ばれ、余暇娯楽市場の中でも抜きん出た大規模産業。日本全国津々浦々、街のいたるところにホールがあるのだから、一度に集まる金は多くても場所がかぎられる競馬や競艇を上回るわけだ。そして、その参加人口は2000万人ともいわれ、ゲーム化したときの潜在的な（関心・知識をもった）ユーザーも同等なのである。

また、近年のパチンコ業界の動向からも、パチスロゲームの拡大を後押しする傾向が見てとれる。パチンコとパチスロの参加人口を比較すると圧倒的にパチンコ人口が多いが、年を追うごとに〝パチンコ・パチスロ両方に参加〟と〝パチスロのみ参加〟の割合が増えている。連チャン機や爆裂CR機が規制を受けた影響もあるのか、世はパチスロブームに移行しつつあるのだ。そして、パチスロブームを支えるのが20代から30代にかけての年齢層。パチスロゲームソフトのユーザーとして購入意欲、資金力ともにフィットしているといっていい。

ちなみに、コンシューマ機にパチスロゲームソフトが登場したのは'93年の頃で、実機メーカーのサミーが先陣をきった。'95年には早くも本格化の兆しが見えはじめ、ゲームメーカーの参入とともにタイトル数が増加。'99年には年間50本を超える（パチンコゲーム含む）タイトルが氾濫していくのである。現在はすでにアルゼや山佐といった大手パチスロメーカーはゲームソフトの開発を自社で行い、山佐にいたっては「ヤマサエンタテインメント」という専門の別会社を設立するほど力を注ぐようになっている。

こうしてパチスロブームの過熱はゲーム業界にも影響を与え、さらには30兆円巨大産業ならではの潜在的ユーザーを大量に抱えていたことが、パチスロゲームの成功につながっているのである。



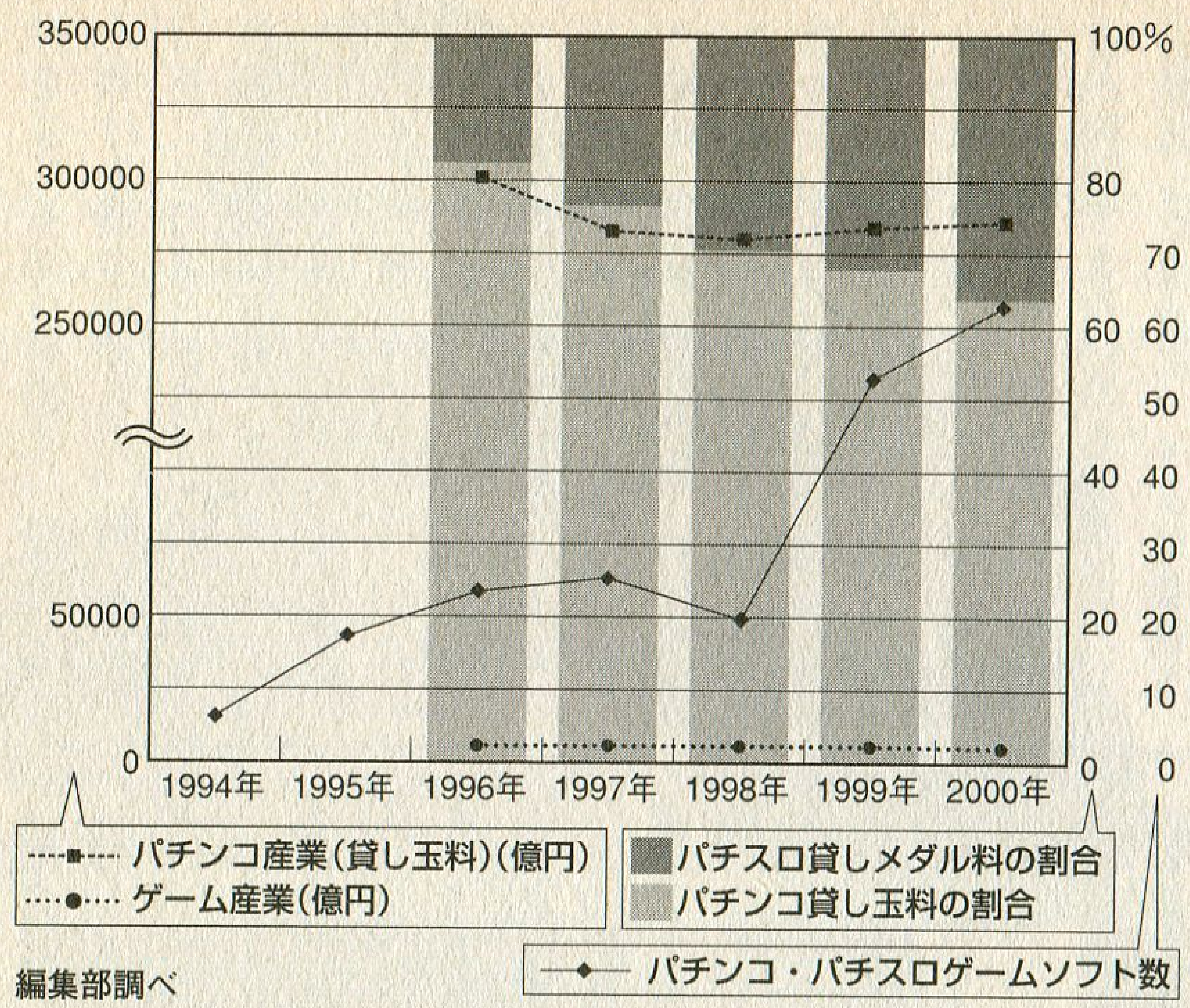
「懐かしさ」がそこにあるという実機シミュレーター。パチスロをしない人には理解しがたい感情だ。

パチスロゲームの利用価値とは

ところで、ターゲットとなるユーザーが大量に存在することはわかったが、ソフトに魅力や利用価

値がなければ利益につながらないはずだ。では、その購入意欲を刺激する要素はどこにあるのか。

少なくともいえるのは、ゲームソフトとして購入意欲を刺激される可能性が皆無であるということだ。冒頭で述べたようにパチスロゲームは〝ゲーム〟ではなく、実機の〝シミュレーター〟である。一部ではチャレンジモードのようなゲーム性を取り入れてあるソフトもあるが、成功したメリットもなければ競う相手もいないところでモチベーションは上がらない。パチスロそのもののゲーム性を再現して提供できれば、無理矢理ゲームっぽい要素を入れる必要もないだろう。事実、現在の再現力は秀逸で、グラフィックからサウンド、そして仕様まで完璧といっていい。パチスロメーカー自ら開発したソフトとなればなおさらだ。ゆえにパチスロゲームは実機を精巧に再現していることが前提として求められ、以降の利用価値はユーザーによって細分化していくのである。



編集部調べ

私は実際にパチスロをやる人間であり、いちスロッターの立場からいわせてもらうと、パチスロゲームの利用価値をレトロアイテムとして見い出すことができる。機種の移り変わりは早く、お気に入りの台が次々とホールから撤去されていく御時世なので、現役から退いた機種を打てるのは懐かしみを感じられてよい。また、どうしようもなくパチスロを打ちたいが金はないときなど、その欲求を発散させる道具に使えるかもしれない。いってみれば禁煙パイポのような考え方だ。

一方でパチスロゲームユーザーの多くが見い出そうとする利用価値は、現実につながる攻略に違いない。設定を自由に変更できる機能やボーナスフラグを操作できる機能は、機種の性格を理解するために有効である。実際のホールで運に任せたボーナスを待つより、必要な情報だけをゲームからピックアップするほうが、少ない投資と時間で理解を深めることができるからだ。

ここで少し、パチスロをやらない人のために補足しておく。攻略とはロム解析のような裏ワザを指すのではなく、ムダのない効率的な打ち方という意味。よしんば任意でボーナスを発生させる方法を見つけ出したとしても、ホールで実践すればそれは犯罪行為だ。というより匡体の外側しか触れないのだから、実行に移すことすらできないだろう。通常ゲームでは小役を取りこぼさず、ビッグボーナスでは1ゲームでも多く続けて獲得枚数を増やす。機種に応じた地味な作業を正確にこなすことが、勝ち組になるための攻略法なのだ。パチスロゲームはその正確な作業を体に覚え込ませるための練習ソフト。決してやるだけで儲かる魔法のソフトではない。

スロッターの業がソフトを購入させる

ゲームとしての性格は皆無、攻略の要素も実際にはただの練習。パチスロをやらない人がこういった事実を見せられれば、なぜこれが売れるのかと不思議に思うだろう。ふたたびスロッターの立場から答えさせてもらえば、これはもう一種の業である。スロッターには「パチスロで儲けたい」という考えがあるが、パチスロのみで生

日本のゲーム業界はノリノリだと思いますか

ノリノリだと思う。XboxやGCなど、新しい波が起こっているし、元気出して積極的に勢力争いを……して欲しいなぁ（これは希望か）。（福岡県　カゼ・イエン）

計を立てるプロを除く一般人は勝ち負けを繰り返すもの。むしろ負けることのほうが多く、勝ち組を維持するのは容易でない。

それでも勝ったときの味を忘れられずにやり続けると、ついにはもっと単純に「パチスロしたい」という衝動に駆られるようになる。この頃になると「儲けたい」と思う反面、「パチスロのゲーム性を楽しめれば負けても仕方ない」とも思ってしまうのだ。〝業〟などという言葉をあててみたが、はっきりいえば依存症。れっきとした現代病だったりする（オレもか）。健常者が理解できないのも無理はない。

前述したようにパチスロ参加人口が増加の一途をたどり、依存症の割合も高くなったことと思われる。近年、パチスロゲームの需要が生まれたのも、これに起因するところが大きいのだろう。

パチスロゲームを作るメーカーのメリット

パチスロゲームそのものの性格を確認したところで、より今回の特集に則した観点からアプローチしてみたい。

コンスタントな売り上げが見込めるパチスロゲームは、発売するメーカーに好影響をもたらすことが予想される。しかし、現実のホールでの客付きが、そのままゲームソフトのセールスにも反映されることを考えると、ゲームメーカーとの関連性はそれほど高くない。前述してあるように、アルゼ、山佐、サミーといった大手パチスロメーカーが、自らの手によってホールの主流を占める機種をゲーム化しているからだ。

また、パチスロものを出すゲームメーカーも、パチスロメーカーの資本に携わっている場合が多い。こうなるとゲーム業界の話というより、パチスロ業界の枠組みの一部になってしまう。そんな中、『パチスロ帝王』シリーズで知られる株式会社メディアエンターテイメントは、実機開発には一切関わらず、版権許諾を得てゲームを発売する純粋なゲームメーカーである。パチスロゲームは会社にとってどんな存在なのか。

代表取締役社長の小川史生氏と営業部統括部長の林下和也氏に話をうかがってみた。

「パチスロの実機が市場に出回っている割合によって、それに合わせた売り方ができるんです。普通のゲームは売れるか売れないか、出してみないことにはわからないじゃないですか。それが実機の出方によって見込みをつけやすいんです。見当の精度ですか？　少なくとも丸ハズレなんてことにはなりませんよ」（林下氏）

確固としたモチーフがあるため、売れる場合にどれだけの数字が見込めるかまで、およそ正解に近い見当をつけられるという。これがわかっていれば、売れる機種に絞った許諾を得て、製造過多もなくなる。赤字を出さない経営が実現するわけだが、これを継続させるための努力も必要だ。

実機メーカーが許諾を出す理由はロイヤリティの魅力ではなく、ゲーム化による宣伝効果。ゆえに実機がホールに導入されたら、できるかぎり早いタイミングでゲームも発売されなければならない。これはゲーム側から見た宣伝効果にも同じことがいえる。実機の人気が旬を過ぎてから発売されても売り上げは見込めないのだ。

しかし、実機メーカーが新機種を発表するには、さまざまな申請や試験を通過する必要があり、そのすべてをクリアするまでは一切の情報公開が法律で禁じられている。そして、新機種の最終的な認可が下りてからホールに並ぶまでの期間はわずか。ゲームの発売を導入日に間に合わせることは不可能なのである。

それでも〝できるかぎり早いタイミング〟を実現させるためには、当然のことながら開発期間を短くするしかない。一般的にゲームソフトは早くても半年はかかるというが、メディアエンターテイメントはこれまでの技術の蓄積を活かして1ヶ月半から2ヶ月という期間で完成させる。しかも、「パチスロ好きじゃない人間には開発を任せたくないですね」と小川氏がいうように、実機メーカーとユーザー両者を納得させるだけの質を備えてのことだ。パチスロゲームで安定した会社経営を得るために

日本のゲーム業界はノリノリだと思いますか　ゲームが売れない。ピンとくるゲームがない。リメイクが多い。間違ったことをしているゲーム会社が多い。ハードをすぐに切り捨てる。（新潟県　N64団）

日本のゲーム末期症状!?

～明日を取り戻すために～



「実機シミュレーターは数が読める反面、熱心なファンを満足させられなければならない」と話す小川代表取締役。

は、想像以上の努力が伴われるのである。

逆に、実機メーカー自らソフトを開発する場合、機密を保持しつつ開発期間に余裕をもたせることもできる。そのうえ安定して採算をとれるのだから、なるほど実機メーカーが自社で行うメリットは大きい。ゲーム会社の命運を握ることだけに小川氏も「今が永遠に続くと考えてはいけない」と冷静に分析している。

実際、メディアエンターテイメントはかつて山佐のパチスロをゲーム化していたが、ヤマサエンタテインメントというゲーム会社が設立されたことで山佐ブランドからの撤退を余儀なくされた経緯がある。現在つき合いのある実機メーカーが自社開発に進む可能性も否定できず、完全な安定とは言い難いのである。

目標に向かうための体力づくり

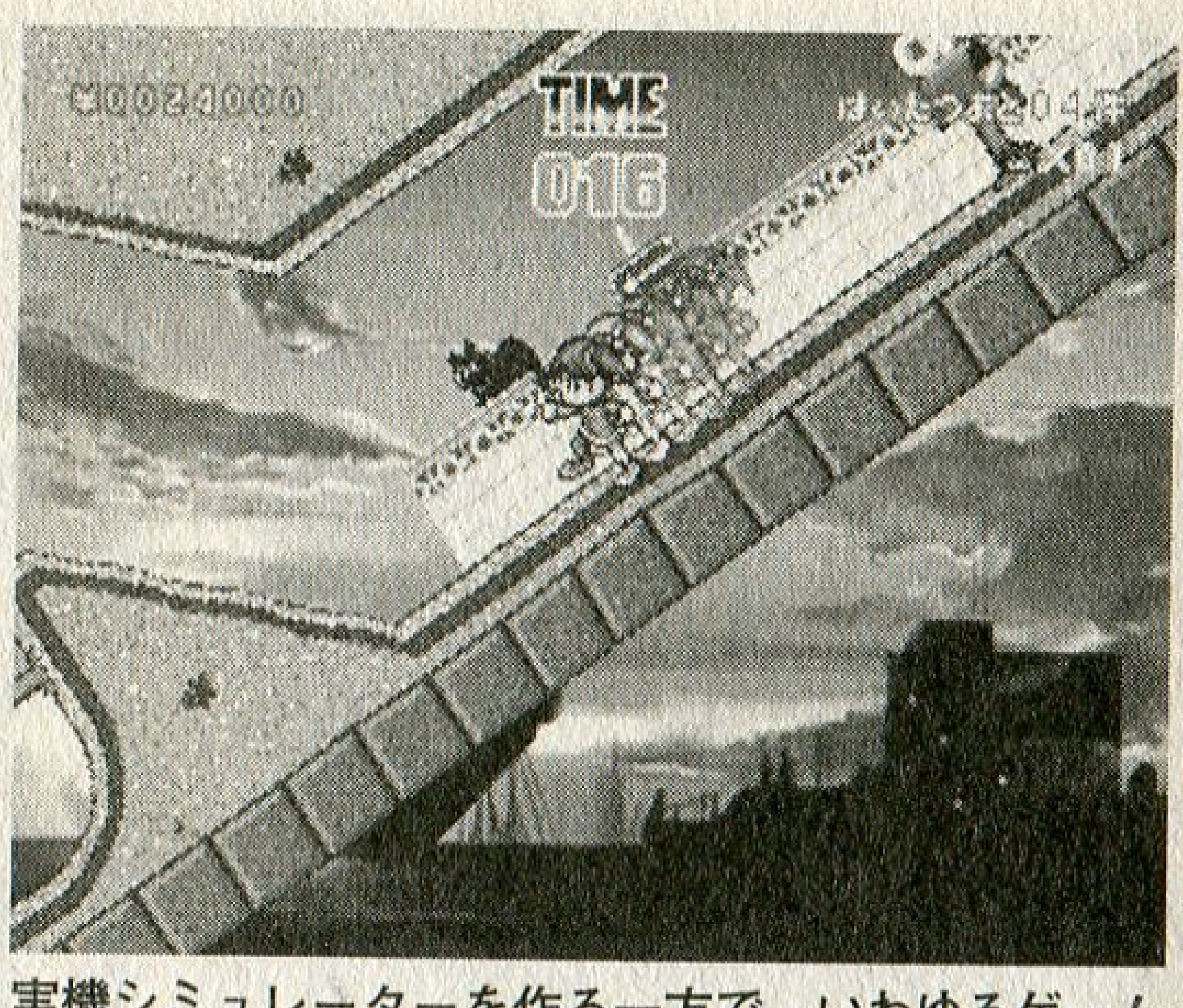
好況に見えたパチスロゲームの分野でも、やはり待ち受ける未来は厳しいのだろうか……。取材陣がそんなネガティヴな思いに駆られたとき、小川氏が今後の展望を語ってくれた。

「今、ゲーム業界自体が渾沌としてますよね。とくにソフトの数が激減して大作に集中している現象は、業界に携わっている人間として危機的な状況だと思ってます。

（大作の）いいものを作り続けていくのは、そのメーカーさんの使命だと思いますけど、新しいものもどんどん出てこないと。リスクがあるかもしれないし小粒であるかもしれないけど、我々はパチスロ以外でも新しいものを作り続けていこうと思ってます。そのうえで、……言ってることが相反するかもしれませんが、『パチスロ帝王』シリーズっていうのは、ゲーム業界に新しいものを発信していくために会社を安定させる材料です」

やりたいことをやろうとするには体力が必要である。メガパブリッシャーと呼ばれる以外のゲームメーカーは、体力がないことに萎縮してしまってはいないか。労働力や設備力、すべての資金力不足を嘆くのではなく、身の丈にあった工夫が必要なのではないか。メディアエンターテイメントではパチスロゲームの高い安定性をもって、やりたいことをやる余力を生み出しているのだ。もちろん、これを維持するのは容易ではないようだが、経営の方法論としてひとつの正解だろう。

今回はパチスロゲームの好況からゲーム業界の光明を提示するつもりだったが、それすら決して安穏と構えていられるものではなかった。しかし、こうして体力をつけようとする方法の中に、停滞するゲーム業界が息を吹き返すためのヒントが見えたようにも思えるのである。

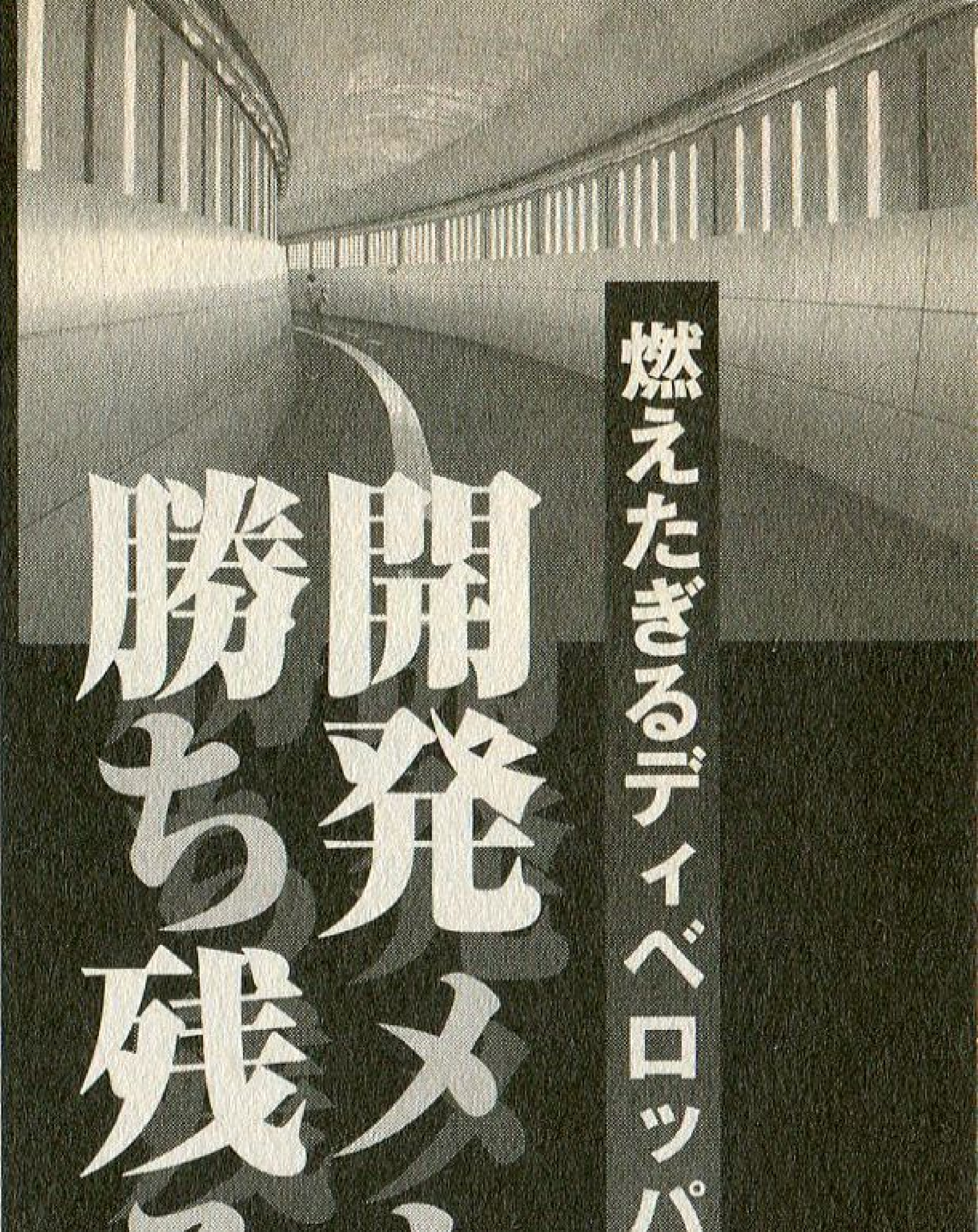


実機シミュレーターを作る一方で、いわゆるゲームも開発し続けている。画面は同社の『ポストニン』。

松田剛
（まつだ・つよし）

74年生まれ。ライター。『猛獣王』というパチスロがあります。この匡体上部に液晶画面がついているんですが、グラフィック表現にDCのチップを使っているそうな。セガマニアの編集E氏が聞いたら怒るな、きっと。

日本のゲーム業界はノリノリだと思いますか　ゲーセンにいるのはいつも同じ顔ぶればかり。対戦モノはもうアキた。一緒に遊べるモノ、一人でハマれるものが欲しい。（北海道　サクヤ此花）



燃えたぎるディベロッパーの闘志

開発メーカーとして勝ち残るために!!

ソフト販売も行うパブリッシャーではなく、ゲーム開発に全身全霊で挑むディベロッパー。この混迷の時代、彼らが見据える先にあるものは——

今の厳しい日本市場の中で、中小のディベロッパーは、どのようにして生き残ろうとしているのだろうか。

大手のメーカーと決定的に違う点は、自社の販路を持っていない点である。大手メーカーは小売店と直接取引をする流通網を整備しているため、自社が力を入れるタイトルについては、雑誌へのパブリシティと、店頭での販促活動を合わせて相乗効果を狙っていくことができる。小売店と直接交渉できるために、大体どの程度の注文が集まるかも事前に予測しやすい。

また、海外に現地法人を持っている場合にも、同様の優位点がある。それは、時々のキャッシュフローを保証する側面を持っており、資金的にも優位性を維持できる。

しかし、中小メーカーにはそのどちらもない。パブリッシャーと契約するといった形を取って、タイトルをリリースしなければならない。多くの場合、タイトルごとの契約となるため、非常に不安定な状態が続くことになる。資金的にも不安定な状態が続く。

果たして、中小のディベロッパーは現状をどのように見ているのか、中堅規模のアクワイア、そして、ネットワークゲームのベンチャー企業として参入してきた2社の、3人の社長に話を聞いた。

中堅のコンシューマ用ディベロッパーの現状

アクワイアは、今年2月に『侍〜SAMURAI〜』をスパイクとともにリリースをし、国内海外とも20万本以上のミドルヒットを出している。コンシューマ機系の独立系メーカーとして成功している中堅ディベロッパーの1社だ。企業規模は現在約50人で、開発ライン数を2本持っている。どちらでも、まだ未発表の新作のプロジェクトが進行中だ。

遠藤琢磨社長氏は32歳。現在の状況を、「今は何とかしのいで開発を続けている状態ですが、非常に厳しい状態にある」と胸の内を語った。

「スタッフ、制作費などは、クオリティにこだわる時間が増えたため、PS1で'98年に最初に『天誅』を開発したころに比べ2倍以上に増えていています。社内に1ライン人数を増やしたために人件費だけで1・5倍になっている状況です。『侍』をPS2で開発しましたが、次回作で活かせるノウハウはほとんどないというのも厳しい理由の一つです。もう一度、ゼロから作り直す作業を進めているためになかなか形にまとまってくれません」

遠藤氏は、いまゲームが売れていない原因を「コンビニ弁当」のようなタイトルが増えたためと見ている。

日本のゲーム末期症状!?
～明日を取り戻すために～



「ユーザーはウチにまず『斬新』を求める」と語る株式会社アクワイア代表取締役遠藤琢磨氏。

「見ただけで味が想像できるうえに、どのコンビニでも同じようなものを売っている状況に、ユーザーにゲームが飽きられている原因があります。大手メーカーが、ある程度の収益を確保するために、リスクヘッジのためのタイトルの量が増加していることも一因だと思います。そういったタイトルはゲーム性の新しさがなかったりで、新鮮味を求める一般のゲームユーザーが離れてしまったように思います」

遠藤氏は、アクワイアの戦略として、斬新なアイデアを持ったゲームを開発し、差別化戦略を取っていくしかないと考えている。

「『まったく新しい』という企画は作れてないかもしれないが、保守的にはならないようなタイトルの開発を進めているつもりです。それが挑戦的なアクワイアのイメージでもあるように思います。アクワイアにはユーザーの皆さんから、常に斬新なものを求められるディベロッパーだと思っています。たとえば、単純なバージョンアップ版としてタイトルを作るのでは、ダメだと思っています。多くの人に満足していただけないだろうと。これは『天誅2』を作ったときの反省点のひとつです」

アメリカのようにディベロッパーの地位を引き上げていく力を持つことが重要だと遠藤氏は言う。

「日本では、パブリッシャーが前面に出るために、ディベロッパーがなかなか評価されない面があると思います。また、現在は、著作権、ロイヤリティなどで、立場的に弱いので、ヒットを出してもなかなか資金的な力を貯めていくところにまでたどり着けません。正直、非常に苦しいです。どうして社長なんてやっているんだろうと思うことがあります。ただ、夢を持っているから何とかがんばれているという状態だと思います」



『侍』のようなアクの強さがアクワイアの特徴である。それゆえ次の作品でそのまま活かせる部分は少ない。

オンラインゲームについては、現状は懐疑的と語った。「オンラインゲームは環境として新しく、興味はあるが、まず足元を固めたいです」

国外をターゲットとしたネットゲーム

社員10名のベンチャー企業ながら、PC向けにネットワーク対応の対戦格闘3Dゲーム『ゲッドアンプト』を開発し、高い評価を得ているサイバーステップの佐藤類社長に話を聞いた。佐藤氏は25歳、22歳で創業した企業としてスタートしている。

『ゲッドアンプト』は日本での無料登録者で約8000人、有料登録者は100人程度という規模だ。現在、韓国で提携企業を通じてβテストを開始中で、中国に向けてのサービスも準備中だ。

「国内で独立系のディベロッパーとしてやっていくことは、資金的に非常に高いリスクがあります。ところがおもしろいことに、オンラインゲームに関しては、ディベロッパーの立場は少し強いんです。それはネットワークに関する技術者そのものの人口が少ないために、たとえばパブリッシャーに契約上でソースコードの提供を求められて渡したとしても、管理ができなんです。技術としての強い優位性があります」

日本でもオンラインゲームは計算上では粗利が高いという。PS2用のソフトが10万本売れるよりは売上げは少ないが、利益率が高いために、海外にライセンスすることで利益がでているとか。

「率直にいって、国内で稼げるとは考えていません。日本では、ネ

日本のゲーム業界はノリノリだと思いますか　ノリノリだとは思わない。秋葉原のゲーム屋のフロアが結構縮小されているから。（茨城県　妖怪出魂）

ットワークゲームでもコンシューマ機が有利になるのではと思っています。しかし、コンシューマ機に今から参入するのは、資金的にもベンチャー企業にとっては難しい状況です。また、パッケージの流通や課金などの仕組みを整備するための負担が大きく、メリットが少ないためです。そのため、はじめから、韓国、中国、台湾、米国をターゲットとして販売しています」

「日本のアニメやマンガなどが現地で流行っているという背景があるために、特にアジアでは日本的なものが求められている傾向があります。そのため、韓国や中国などから積極的に日本のネットワークゲームを購入しようという動きがあります。逆に、日本のメーカーに買いにいっても、ガードが堅く受け入れてもらえないという背景もあります。

ただ、海外の人との契約や実際のお金の支払いなどの作業は、本当に大変です」

サイバーステップは今後優位性を維持していくために、佐藤氏は「開発ツール戦略」を上げる。ネットワーク対応アプリの開発ミドルウェア「Keel」をリリースしている。



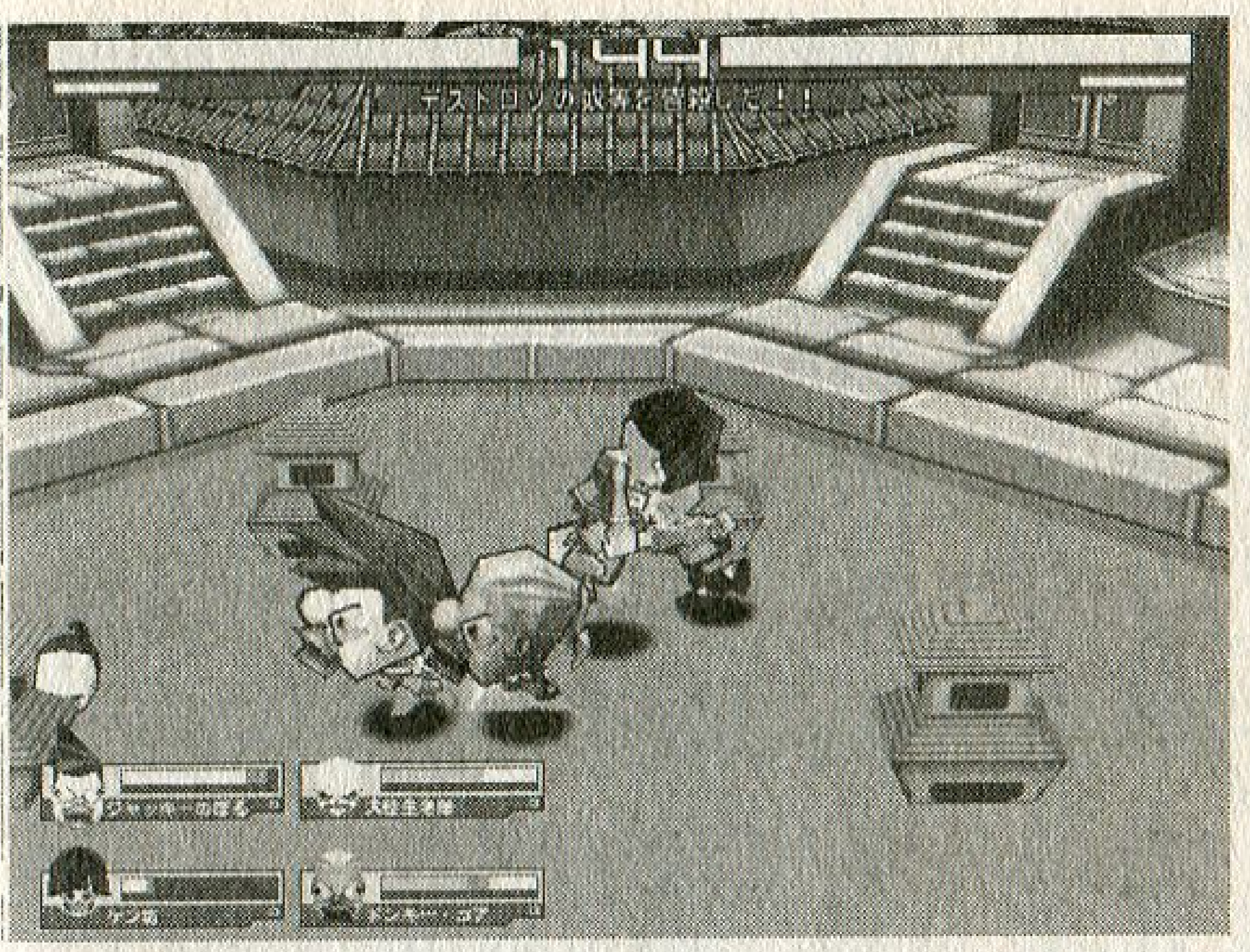
サイバーステップ株式会社代表取締役佐藤類氏は、韓国やアメリカなど、海外市場に活路を見出した

「開発プラットフォーム制作がありきで、そのテクノロジーを実証する形でゲームをリリースということをやっています。その方法だと、タイトルごとのコストをかなり減らせるので、人件費や制作費はあがりにくいんです。

ゲームとしては2作目となる3Dゲーム『卓球ピンポン』がファミリーレストランの「ガスト」などに置かれているマルチメディア端末「プラスe」にて稼動中している。「Keel」を利用できたために、2ヶ月でプログラマとデザイナー2人で完成できたという。

「現実には、国内のゲームメーカーは自社ですべて抱え込む体制を取っているため、他社のミドルウエアを買うことはほとんどありません。そのため『Keel』も他社で採用されたケースはまだ多くありません。ただ、ノウハウがスタッフの個人に蓄積され、効率のよい開発ができるようになります」

「現状の市場全体は厳しくても、好きだからやっていけると思います。ゲームは売れると化けると思います。1本でビルが建つ可能性があるのはゲームだけですよ」と楽観的な将来像を持っていた。



韓国での状況を把握し、ローカライズには細心の注意を払った『ゲットアンプド』

世界10万人を目指すオンラインサッカーゲーム

ディンゴは、今年6月に初めてのタイトルとして、ネットワークゲーム『オンラインストライカー』をリリースして注目を集めている。3D空間の中で、参加人者22人がリアルタイムでサッカーをするというネットワークゲームだ。コンピューターのAI機能がないため、本当に22人がネットワークに接続しないとゲームが成り立たない。現在α4がリリースされ、サーバ10台を自社内に設置し、各サーバで1試合ずつが行われている。大手パブリッシャーと提携し、製品版リリースに向けた準備が進行中だ。

庄司竜也社長は32歳。ディンゴは元々はWebコンテンツや映像・ビデオパッケージといった広告的な仕事を中心としてきている。25歳で会社を立ち上げた庄司氏は「本当に苦労の連続でした」とこれまでを振り返る。

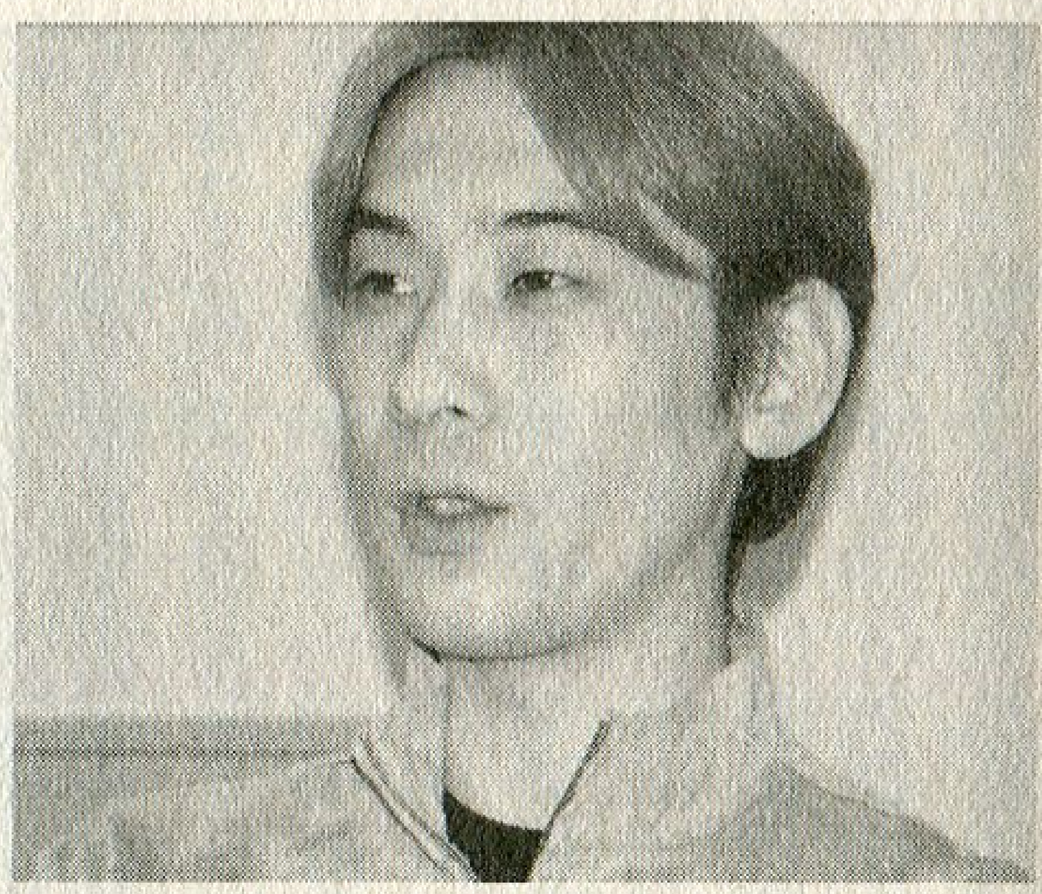
「会社を経営していると、何回もこれはつぶれるかなと思う瞬間に直面することがあります。『オンラ

インストライカー』の開発も、本当に続けるのかどうか社員全員に聞きました。それで、会社がつぶれるかもしれないけどやろう、という決断をしたんです」

「開発そのものは、通常の業務を行いながら、それ以外の時間や手の空いている人間が作るという形で行ってきました。元々、僕自身がFPSや『UO』といったネットワークゲームのヘビーゲーマーでした。それでPCを使ったネットワークゲームを開発したいと思ったわけです。テスト的に開発を始めてみると、実際に3Dが表示でき、動かせるようになったんです。それで『サッカー』ならばテーマとしても純粋に『サッカー』なので、多くの方にアピールができると思ったんです。FPSで『サッカー』をできるようにすることが目標でした」

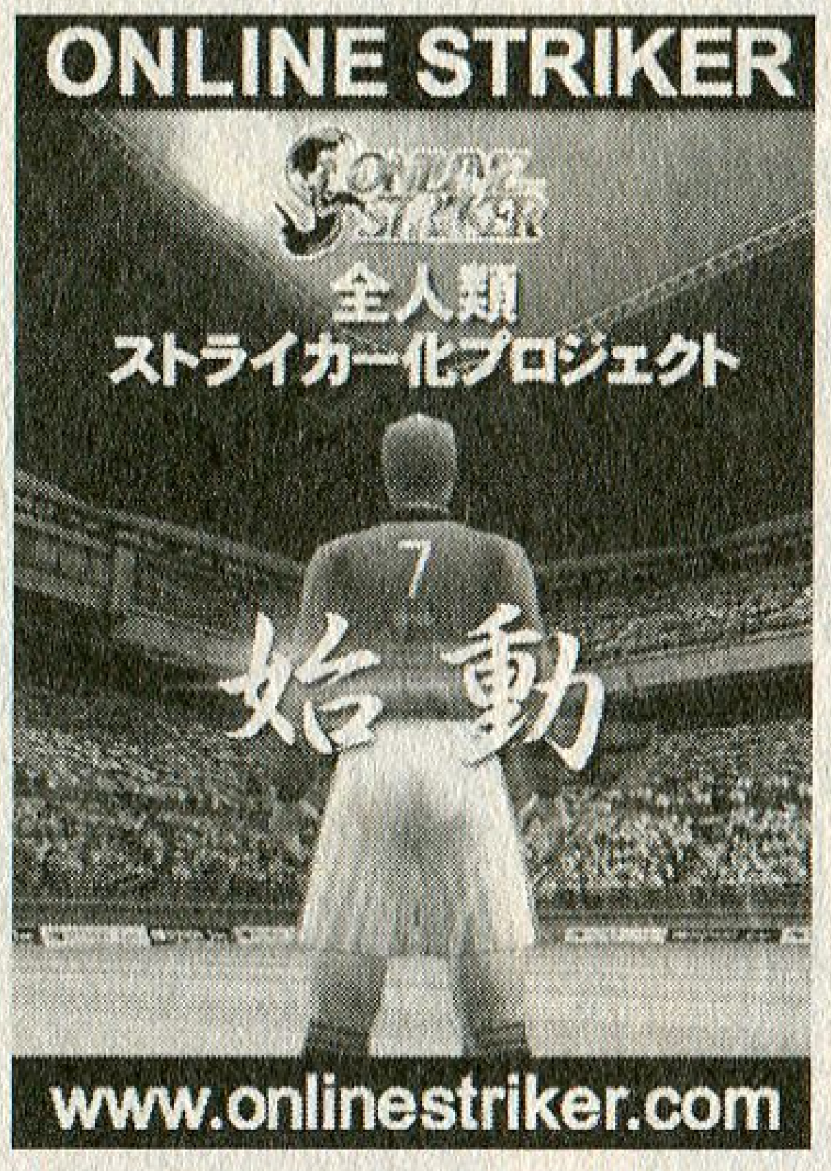
庄司氏は自分のことを運がよい人間だと素直に考えている。

「非常に重要なのは才能があって、やる気のある人間に、出会えたというところです。私自身が、コンピュータ専門学校の講師をしていた時期がありまして、その学生の中で優秀な人間と出会えたりしたことが大きかったです。『オンラインストライカー』を作り上げられたということそのものがそれを示していると思っています」



「これが売れなかったら何をやっても難しいでしょう」と話す株式会社ディンゴ代表取締役庄司竜也氏。

基本的にはパッケージ販売を想定しているが、プラットフォームはPCだ。庄司氏はコンシューマ向けであればビジネスはしなかっただろうとまで言い切る。PCゲームの市場は、コンシューマ機の市場よりもさらに冷え込みが厳しいが、果たしてビジネスになるのだろうか。



すでに大手メーカーからのリリースが決まっている『オンラインストライカー』

「すでに、ある大手パブリッシャーと提携が決まっていまして、販売そのものについては完全にお任せする形を取ります。『オンラインストライカー』の商品力を非常に高く評価していただき、力を入れていただけることになっています。そのため、資金提供を受け、今は専属16人のスタッフで開発を進めています」

海外のFPSと同様に、ユーザーがサーバを自分のマシンに立ち上げられるようにするつもりだという。サーバへの接続料を取るという日本で一般的な収益モデルになりつつあるビジネスモデルを捨てている。

「ネットワークの課金は、ユーザーさんへのケアといったサービスを受けられる特典というメリットをアピールし、登録してもらうという形にしていきます」

『オンラインストライカー』が販売され始めれば、『カウンターストライク』のようにユーザー間で爆発的な交流が起きる可能性は充分あり得る。庄司氏は、目標は全世界で「10万人ユーザー」というが、冗談ではなく企業規模が小さいからこそできるビジネス戦略として、成功はありうる。

中小企業に残された市場とは

3社に共通しているのは、したたかに生き残るために、他社とはどれだけ差別化を図るのかという点にある。しかし、ネットワークゲームに対して、肯定的な2社の社長から語られるゲーム業界からは、不況という言葉を一瞬忘れさせるような楽観性に、大きな可能性を感じたのは確かだ。また、アクワイアにも海外での評価の高さがある。

それでも、ネットワークゲームのプラットフォームや、課金方式が定まらない今、日本でもその隙間には中小メーカーの参入余地が残されていると見てよい。

新清士（しん・きよし）：ゲームをジャーナリズム的な側面から追いかけているノンフィクションライター。『侍はこうして作られた』（新紀元社）の著者。現在、2冊目の本の執筆に向けて長期取材を準備中。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

日本のゲーム業界はノリノリだと思いますか　悪趣味ゲーム紀行、がっぷ式など、がっぷ獅子丸氏の文章を読みまくってなおノリノリと思うのはRPGの勇者のような精神構造を持っている人だと思います。（千葉県　のべかずき）

ゲーム開発はどこへむかう……

成熟しつつある「フォースパーティ」台頭の時期

それでも日本のゲームは終わらせない。不安材料と同じ数だけ可能性が転がっているのがゲーム業界だ。

徹底して情報公開されるゲームエンジン

「フォースパーティ」という言葉を聞いたことがあるだろうか？　プラットフォームフォルダーのゲーム開発グループを「ファーストパーティ」と呼ぶ。また、プラットフォームフォルダーからの資本参加もしくは非常に近い関係を築いている開発グループを「セカンドパーティ」と呼ぶ。たとえば、『スマッシュブラザーズ』やGCの開発用ライブラリを開発しているインテリジェントシステムズがこれに当たる。それ以外のライセンスを受けてゲームを開発しているグループは、「サードパーティ」と一般的に呼ぶ。

「フォースパーティ」はそれらに属さない第4の開発グループのことである。そして、今後のゲーム開発において大きな影響を与える存在として欧米では強く意識されつつある。

9月に発売されたFPS『アンリアルトーナメント2003』には、実際の開発で使用されている開発ツール「UnrealEditor」が付属している。もちろん、それを使って『アンリアル』のゲームエンジン向けの、実際のマップを開発することができる。さらには、インターネット上での公開も、無料である限りは自由に行うことが認められている。作ろうと思えば実際に、商用のものと同じ水準のゲームを作ることができる。

また、ゲームエンジンのプログラムやキャラクターについての技術情報もネット上で公開されており、FPS以外のたとえばアクションアドベンチャーを開発することもできる。また、来年春にサービス開始を予定している『リネージュ2』が『Unreal』エンジンを採用していることから、MMORPGにも充分に応用できることが明確になりつつある。PS2、GC、Xboxへの移植も進行中で、マルチプラットフォームにも対応する予定だ。

「フォースパーティ」は、これらの公開されている技術を利用して、ゲームを開発する人たちのことをいう。

それがただのアマチュアレベルにとどまらない影響力を持つことを、まざまざと見せつけたのは、'99年に『カウンターストライク』が、無名のユーザーグループにより開発されたことによってだ。全世界で現在でも4万台はリアルタイムにサーバが立ってる人気ソフトは、元々は'98年に発売された『ハーフライフ』用のMod(追加システム)として開発され、全世界に無料で配布され、バージョンアップを重ねてきている。

現在では、『ハーフライフ』の開発元であるValveが権利を買い上げ、公式化され、シングルプレ

イバージョンの開発が進められているという逆転現象さえ起きている。これ以外にも、『ハーフライフ』用のModとしては、最近では第2次世界大戦をテーマにしたMod『Defeat of Day』が開発され人気を得ている。

このような技術情報を公開する流れは、'99年に『DOOM』のゲームエンジンのソースコードが公開されたことから始まっている。

公開するメーカーにとってフォースパーティとの関係を築く利点は、価値上昇の連鎖が生まれるという点にある。マップや、グラフィック等、様々なものが追加で生産され、さらにそれがゲームそのものを発展させる。一度、その好循環を獲得することができれば、ゲームの商品寿命も長期化する。

また、自社エンジンを使用して、ビジネスを行うメーカーにはライセンス料を取る権利ビジネスもでき、さらに『カウンターストライク』のように新しいビジネスに発展する可能性もある。



スキンと呼ばれるキャラクターの外観のデータは数多く配布されている。

成熟化するゲームエンジンと日本での可能性

当初は、様々なエンジンが開発されていたが、2Dのグラフィックの世界でPhotoshopがディファクトスタンダードを確立し、他社の追随が難しくなった状況が生まれてたように、ゲームエンジンの分野も機能と性能が充実してきたことによって、7社程度のエンジンに収れんしつつある。

各エンジンには、一長一短があるが、さまざまなタイプの3Dゲームが開発でき、コンシューマ機もPCも関係なく、マルチプラットフォームに対応しようとしている点では同じだ。ゲームエンジンがOS的な存在へと代わりつつあるのだ。

そのため、「フォースパーティ」が3Dゲームを開発するための環境は、充分に揃ってきているといえる。ただし、コンシューマ機で開発をするためには、専用の開発キットが必要なために、一般のユーザーには不可能に近い。日本では、「フォースパーティ」のカルチャーが育ってこなかった最大の要因といえる。

あえて挙げるとするならば、ユーザーコミュニティから多数のバリエーションが生まれたデスクトップキャラクターの『伺か』が「フォースパーティ」的なものと見なせるだろう。また、ネットワークゲーム内で、開発者が意図していない遊びを開発している人々も、一つのゲームという素材を使って、ネットワークを通じ新しい遊びを創造するという意味では、「フォースパーティ」の概念に当てはまると考えてよい。しかし、これは黎明期のカルチャーともいえる。

ただ、ネットワークゲーム時代では、一つのゲームの継続性から、ゲームの寿命が長くなる傾向がある。また、自然に寡占化する傾向も高い。そのために、現在はユーザーの「コミュニティ」の確立が強く協調されている。しかし、もう一歩踏み込んで、ネットワークゲームを開発するとすれば、強い創造性を持つユーザーである「フォースパーティ」を持つことができるかという点が重要なポイントになってくると予測できるだろう。

過去開発ツールを付けたゲームは『天誅忍凱旋』(アクワイア)、『ソード・オブ・ムーンライト』(フロムソフトウェア)といった例があるが、ネットワークに接続されていない時代ではあまりユーザー間で積極的に交換されるまでに至らなかった。

しかし、ネットワークゲームの時代を迎え、日本でも時期は成熟しつつある。成熟化するゲームエンジンに追いつくことは難しいかもしれないが、マップやキャラクターなどの開発ツールを公開することを想定して、ネットワークゲームを開発するという戦略が一つのビジネスチャンスとなりうるとみてよいだろう。

新清士(しん・きよし)：ゲームをジャーナリズム的な側面から追いかけているノンフィクションライター。『侍はこうして作られた』(新紀元社)の著者。現在、2冊目の本の執筆に向けて長期取材を準備中。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

日本のゲーム業界はノリノリだと思いますか
ノリノリ自体死語だと思うが……。日本経済と同じで暗中模索でしょう。(埼玉県　J・BOY)

まぁチョトやすめ

ゲームが失ったモノはどこへ

ゲームが売れなくなったからって遊ぶのをやめたわけではない。みんな暇さえあれば遊んでいるのだ!!

◆仕事サボって遊ぶ 叩いて潰して圧縮して

弊誌でもインディーズゲームを作ろうという企画が進んでいますが、たしかにWeb上には数多くのミニゲームがあります。

これらの魅力は、なにより「1プレイの時間が短い」ことでしょう。仕事や勉強でPCを使っている人なら、誰もが息抜きになんらかのミニゲームを遊んだことがあるのではないでしょうか。

そういったゲームの中で、私が気に入ってるのが、ショックウェーブの『DJ FU』です。

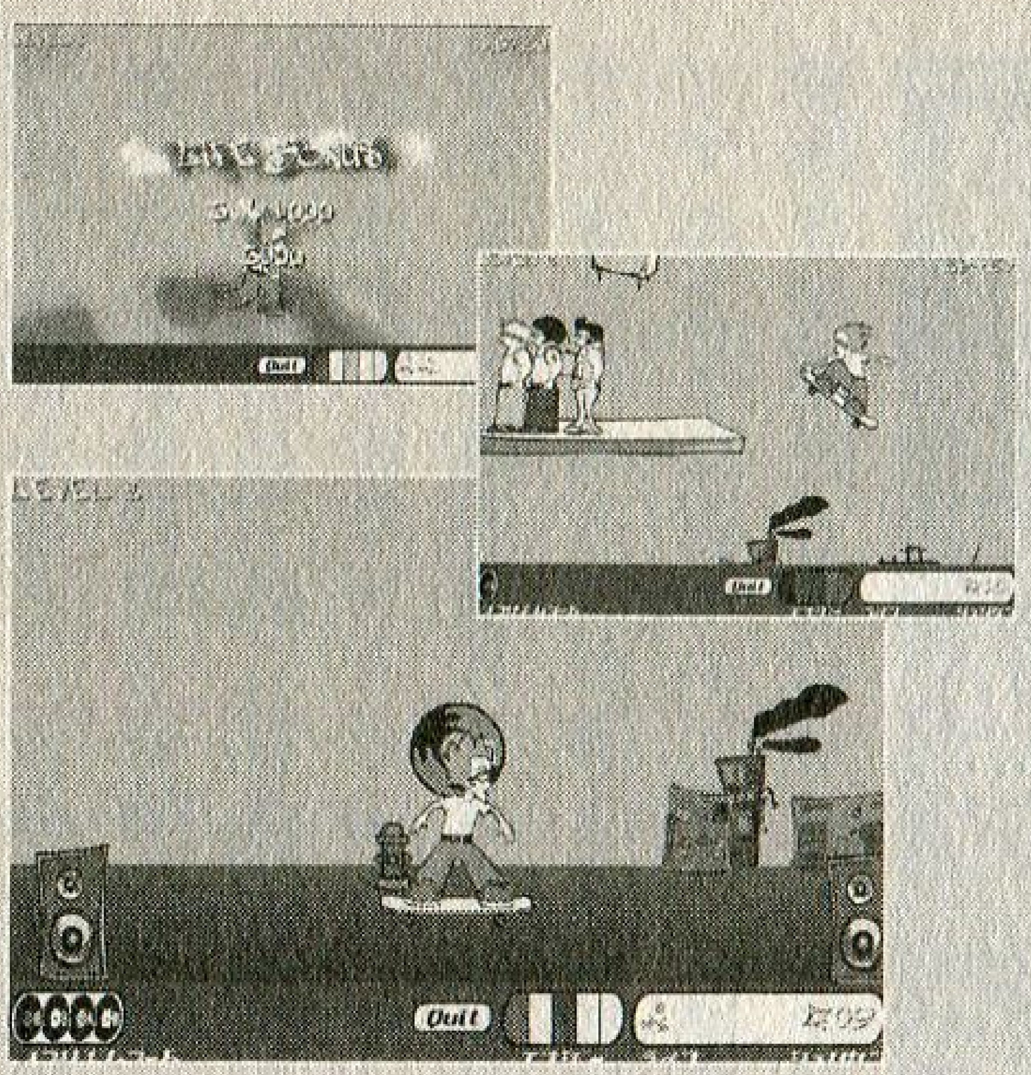
言いきってしまっていいような気がするので言いきってしまうと、内容的には2D版『ジェットセットラジオ』といったところです。

いや、ちょっと言い切れなかったような気がするので言いなおすと、『ジェットセットラジオ』＋『ビートマニア』したものをさらにプレスして2Dにした、といったところでしょうか。いやいや、これもまた違うような……。

要は、カラフルなレコードを集めて色に合ったプレイヤーにかけていくジャンプアクションなんですけども、これが無駄なくできているわけです。

容量を抑えるため最低限の構成で作ることはそのままシステムの完成度の高さにつながり得る、ということを思いださせてくれ、ファミコンで遊んだときに感じたあのわび＆さびを久々に堪能できます。（http://jp.shockwave.com/games/actions/djfu/djfu.html）

（編集部D）



◆テーブルトーク RPGの西日

みなさんは、テーブルトークRPG（以下TRPG）というゲームをご存知でしょうか？　約15年くらい前に爆発的なブームを巻き起こし、『D&D』や『ルーンクエスト』などの海外TRPG翻訳版の後に『ソードワールド』という日本オリジナルのTRPGまでを生み出しました。TRPGの魅力は、なんといっても、物語を生身の人間と共に作り上げていくこと。プレイするためには、〝場所〟と〝人〟が必要になってきますが、いざ始めると、TVゲームでは味わえない、アドリブやストーリー展開が楽しめたものです。当時は、『ハイドライド』や『ブラックオニキス』などのTVゲームとは違った楽しみをTRPGに求めていたものです。

しかし、最近のTRPGは少々趣が違うようです。とある取材先で伺ったことなのですが、今のTRPGは「失敗しないものが好まれている」そうです。パーティを組むということよりも、個人の〝シーン〟を重視し、シナリオ進行を勤めるゲームマスターも、メーカーが用意したセリフ以外のアドリブを極力入れない。それは、まるでTVゲームのように……。取材先の方も「TRPGで『FF』がやりたいんですよ」とおっしゃってました。古くからのTRPGファンとしては、悲しい限りです。ネットゲームとは違う、仲間との良い意味での〝暗黙の了解〟によって作られる物語。『FF』にはないモノだと思うのですが……。（編集部O）



写真はボードゲーム『Catan』のプレイ風景。ボードゲームもTRPGと通じる楽しさがある。

韓国のゲームが業界のカンフル剤？

社会問題化するネットゲーム 先行する韓国から学べること

日本の状況などおかまいなし!!　と続々参入してくる韓国ネットワークゲーム。ここに業界を活性化させるヒントは見出せるのか否か。

韓国ネットゲームブームへの転換点

東京ゲームショウ2002（TGS）が終了して間もない9月29日。TGS以上に劇的なプロモーション効果を持つことになったイベントがあった。『ラグナロク』の同人誌だけを扱うオンリーイベント、通称「ラグフェス」が大田区産業プラザで開催されたのだ。

主催者は、日本のサービスを行っているガンホー・オンライン・エンターテイメントでもなければ、開発メーカーの韓国グラビティでもないユーザーグループによるものだ。特定のゲームやキャラクターでオンリーイベントは、常に毎週どこかで行われている状態とはいえ、集客人数は1万人を越えるという盛況ぶりだった。

ガンホーは、「ラグフェス」をサポートするという形で、終了後に講演イベントを行った。ガンホーのCOO森下一喜氏は、「TGSに出展するか、こちらをサポートする形にするかどちらかしか選択肢がなかった」と講演の前に語っていた。まだ、『ラグナロク』は当然商用サービス前で、ガンホー自身にそれほど予算があるわけではない。

しかし、TGSに出展しなかったことを後悔する必要はまったくなかった。イベントのために残った1000人あまりのユーザーたちは、新しい職業やマップの画面写真が発表になるたびに大きな歓声を上げた。





あくまでも主催はユーザーの代表。メーカー側は来場者に情報公開するなどしてイベントを盛り上げる役目を担った。

私は、単に新しいキャラクターが発表になるだけで、これほどの興奮をユーザーに与えられるソフトが今あるだろうかと思った。確かに絵的な水準は高いが、日本のゲームにはいくらでも類似のキャラクターはいる。しかし、それらはネットワークに接続されていない点が決定的に違う。ネットという要素が加わるだけで、これほどユーザーを沸き立たせる何かが生まれることをまざまざと感じさせられた。

我々が知っているゲーム業界のトレンドが根本的に変化する、大きな転換点が顕在化した、歴史的な日だったともいえるのかもしれない。

そして、韓国製のソフトが、ついにゲーム大国、日本に熱狂的に受け入れられる瞬間ともなった。

無料のオープンβテストとはいえ、10月末までに、85万人の登録ユーザーを生み出した。ユーザーはこれまでMMORPGを遊んだことのない初心者や女性、また中高生層も多い。PCというプラットフォームでは普及が難しいと言われるジンクスと、洋ゲーと呼ばれた海外ゲームが乗り越えられな

日本のゲーム業界はノリノリだと思いますか
『FFX』の続編でお茶をにごそうとしているあたり、ノリノリじゃないなぁ。（青森県　ガンダムシード）

かった壁を『ラグナロク』は乗り越えて見せた。まさに、ブームになったのである。すでに、次の「ラグフェス」も来年の1月5日に予定されており、ユーザーのブームはすぐに収まる様子はない。

トラブルは誰もが一度は通ってきた道

とはいえ、ガンホーオンラインが、ユーザーに対して行っているサービスの質はとても高いといえるような代物ではない。

チート行為の禁止処理、バグによるスキルロストといったプログラムの問題から、サーバ台数の不足によりゲームそのものを遊ぶことができなかったり頻発するシステムダウンなど、ユーザーがネット上に書いている問題点と不満点の列記は数限りない。

要するに、ブームの加熱に、ガンホーのサービスがまったく追いついてない状態である。また、ネットワークゲーム特有のサービスを開始した後に、必ず発生するトラブルの難しさが顔をのぞかせている。数十万人単位でプレイすると、必ず未発見のバグが出てくる。プログラムは人間の作業のために、絶対にミスが残るのだ。



実社会での現金取引などが横行したため、韓国では大きな問題となりつつあるMMORPG『リネージュ』。

また、現状のガンホーのスタッフは10数名程度であるため、とても数十万人のユーザーに対応できるだけのサービス体制はない。それでは数十人単位にスタッフを増やすべきという意見もあるだろうが、前例がまったくないため、莫大な先行投資をしても、回収できるという確実な保証もない。リスクが大きすぎる。

これらの問題は実は、すでに『ウルティマオンライン（以下、UO）』や『エバークエスト（以下、EQ）』で過去起きた問題の繰り返しでもある。『UO』も『EQ』もサービス開始直後は、何の説明もなくシステムダウンをしたり、システムの変更を行うなどをして発展してきている。

また、韓国で最も成功している500万人以上のユーザーがいる『リネージュ』がたどってきた道でもある。ユーザー側の熱狂に引きずられるような形で、『リネージュ』はサービスの整備が進められていった。外部に対応できるサービスがなかったために、NCソフトは社内に巨大なサーバセンターを独自構築したり、サービスを行う各国ごとにゲームバランスを変更するといった努力の積み重ねをしてきている。

『ラグナロク』はグラビティにとっても最初の本格的なMMORPGである。ガンホーと含めて全体的な体制が整っていないのは当然といえる。

多くのユーザーにとっては不満であるかもしれないが、ガンホーが直面している問題は、ネットワークゲーム黎明期の常道でもあるのだ。本格的なネットワークゲームの時代を迎えていなかった我々には、未知のことが多すぎる。

社会問題化していくネットワークゲーム

しかし、次にどのようなステップが来るのかは、先行する韓国の事例からはっきりと予測できる。

現実の金銭に関わる問題と、青少年に関わる問題が社会問題として大きくクローズアップされてくるのは間違いない。

『ラグナロク』を通じて驚かされるのは、日本のユーザーの意識の変化である。最大の変化は、オンライン上のバーチャルなモノに対して、「所有」しているという意識が、多数のユーザーに確実に普及している点である。この概念は、日本のユーザーには起きないとほんの1年前には一般的に考えられていた。

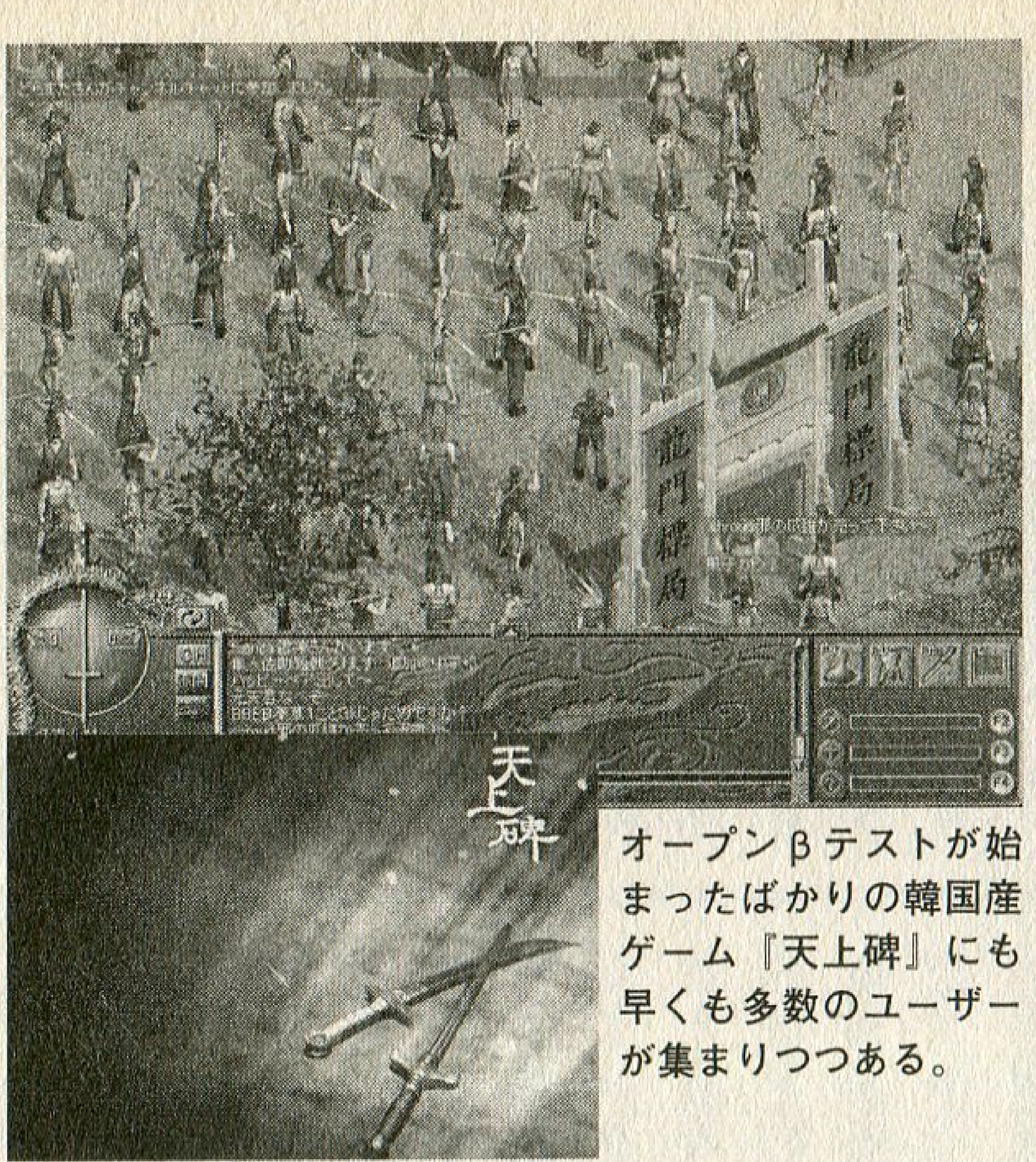
韓国のユーザーの所有欲も極めて強い。ネット上のアイテムをネ

日本のゲーム業界はノリノリだと思いますか　キャラゲーが売れている。名前だけっていうゲームが増えているような……。売れているんだろうけど、ちとさみしいよね。（神奈川県　丸井スミス）

ットオークションにかけて、現実のお金に換金するユーザーが多数登場したために社会問題化していることからもわかる。

　メーカーとオークションサイトの裁判にまで発展し、今秋に出た判決ではネットワークゲームのサーバを持つメーカーにデータの所有権はあるとするものの、オークションサイトでの交換は禁止できないという結果となった。つまり、リアルな金持ちであれば、バーチャルで強力なアイテムを手に入れることができるということである。

　日本でも『UO』については、ヤフーオークションなどで、たとえば一軒20000円といった価格で、ワールド内の家や土地などが販売されたりしている。しかし、『UO』の中心のプレイヤーは、20歳代中盤と年齢層が高いのと、日本でのプレイヤーの人口が数万人程度だったために大きな問題とならなかった。



オープンβテストが始まったばかりの韓国産ゲーム『天上碑』にも早くも多数のユーザーが集まりつつある。

　しかし、『ラグナロク』のユーザー層には、ティーンエイジャーも多く含まれている。アイテムをめぐる金銭授受が起きると、必ずトラブルに巻き込まれるケースが出てくるのは間違いない。実際に、『リネージュ』を巡っては、金銭をめぐる暴力事件も起きている。

　さらには、ネット中毒の問題も発生してくる。韓国で10月8日に起きた86時間ぶっ通しでプレイしたユーザーが死亡した問題である。

　韓国だけでなく、アメリカのマスコミでも『EQ』のネット中毒に対して関心が高まっている。10月に、3大ネットワークの一つCBSのドキュメンタリー番組「48hours」で、否定的な報道が流されるなどの報道が続いている。

　もう一つが、10月18日に韓国の行政の審査機関である映像物等級委員会が『リネージュ』に対して行った「18禁指定」といった規制の問題である。ゲーム中に他のプレイヤーを殺すことができる自由があることが、本当に18禁指定に相当する意味があるのかどうか、確実な線引きを行うことのできる人はいない。しかし、韓国政府はネットワークゲームによって引き起こされる社会問題を解決するために、様々な規制の作成を始めている。この件では再審請求を通じて、「15歳利用可」ということで一応の決着を見たが、問題は繰り返し起きるだろう。

業界のみならず社会全体を巻き込んで

　ネットワークゲームは、今までのパッケージゲームと根本的にその社会に与える影響は異なっている。ネットワークゲームはネットワークゲームの世界にだけ閉じず、社会全体を巻き込む。リアルなお金持ちが、バーチャルな世界でもお金持ちになる手段を獲得しやすいといった、現実の貧富の差がそのまま持ち込まれる社会の嫌な面も引きずる。

　NCソフトのパク・ゼヒュン氏は「ゲーム会社が、ユーザーに対してマナー作りといった啓蒙活動に取り組む必要がある」と語る。

　今まで、それが不足していたために、今の社会問題にもつながっているという。「韓国で起きた問題が、1年あまりのタイムラグを経て、台湾でも起きつつあります。日本でも、同じ問題が必ず発生してくるはずです。そのため業界全体として問題に取り組むべきです」(パク氏)

　先行する韓国から学べることはゲームそのものだけではない。新しいルールに代わったネットワーク社会がどのように受け入れられていくのかという、今までに日本のゲーム業界が直面していない現実にまで広がっている。

新清士(しん・きよし)：ゲームをジャーナリズム的な側面から追いかけているノンフィクションライター。『侍はこうして作られた』(新紀元社)の著者。現在、2冊目の本の執筆に向けて長期取材を準備中。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

日本のゲーム業界はノリノリだと思いますか　内面のことが良く分からないので、ゲームがバンバン出てくるということはノリノリなんじゃないんですか？　まあ一部のメーカーがノリノリという感じもしますけど。(神奈川県　へのしっぱい)

ゲーム的なモノの普及がゲームの価値を下げる

日本のゲーム市場は大きな転換点にぶつかっている。ゲームは、'83年のファミコンの発売以来ずっとブームだったのだ。ブームが続く間に、数々のベンチャー企業の中から、有力な企業が誕生し、寡占化が始まり、市場は成熟してきた。その間に、様々なしがらみが発生し、市場そのものには、段々と多様性と弾力性が失われていく。

永遠に拡大し続けるように見える神話も、いつかは崩れる。ブームは完全に去った。

日本のゲーム産業が直面している危機は、深刻な不況の進行によるユーザーが自由に使うことができるお金「可処分所得」の減少と、携帯電話・ブロードバンド・安価なDVD・チョコエッグの登場といった遊興に利用できるものの多様化による「可処分時間」の減少が大きく関わっていることは間違いない。

しかし、ゲームは人々から飽きられ、遊ばれていないのだろうか。

そんなことは決してない。販売本数といったデータとして登場しなくなっただけだ。『ラグナロク』がオープンβという条件であったとしても集めた85万人という登録者の数字から、わずかにその可能性を補足することができる。

インターネットに接続した瞬間に、我々のまわりには遊びきれないほどのゲームがあふれている現実がある。ミニゲームをしたければ、ネットワーク上を探せば、いくらでもShockwaveやFlashで作られた完成度の高いゲームがある。また、ゲーム的なものまでと、カテゴリーを広げるならば、アドベンチャー的であったりRPG的であったりするものは、「2ちゃんねる」といった掲示板や、「WinMX」といったファイル交換ソフト、さらには違法とはいえ個人レベルでの流通を止めることができない「ゲーム機エミュレーター」とゲームのデータそのものがある。その量は無限に近く、すべてを遊びきるには、一生の時間では絶対に足りないほど、我々の世界はすでに満たされている。しかも、安く遊ぼうと思えば、いくらでも安く遊べるのだ。

の崩壊は よって生まれた ルールに起因



インターネットは、必要なものにアクセスする自由を提供することで、個人が持つことができる情報の量を飛躍的に増大させた。

しかし、一方で、メディアの価値そのものを限りなくゼロに近いものへと変えてしまう力も持っている。まず、最もデータ交換が容易だった文字に関する情報「書籍」が売れなくなった。そして、ブロードバンドの普及に従って、より大容量のメディアにも影響が出始めた。音楽CDの売り上げの減少要因は違法コピーだ。次は、映画の違法コピーに必ず問題が発展する。

ゲームは、ゲームそのものが流通する以上に、「ゲーム的な要素を持つモノ」に簡単に接続できることによって、価値を下げられている。

韓国で起きている新作のMMORPGを数ヶ月のオープンβ期間中に遊び尽くし、有料化に踏み切っても課金ユーザーにならない、ユーザーの増加が問題になっている。『ラグナロク』が成功を収めようとしている以上、無料のオープンβモデルは、日本でも新規参入する企業は採用せざる得なくなるだろう。

これも価値低下を引き

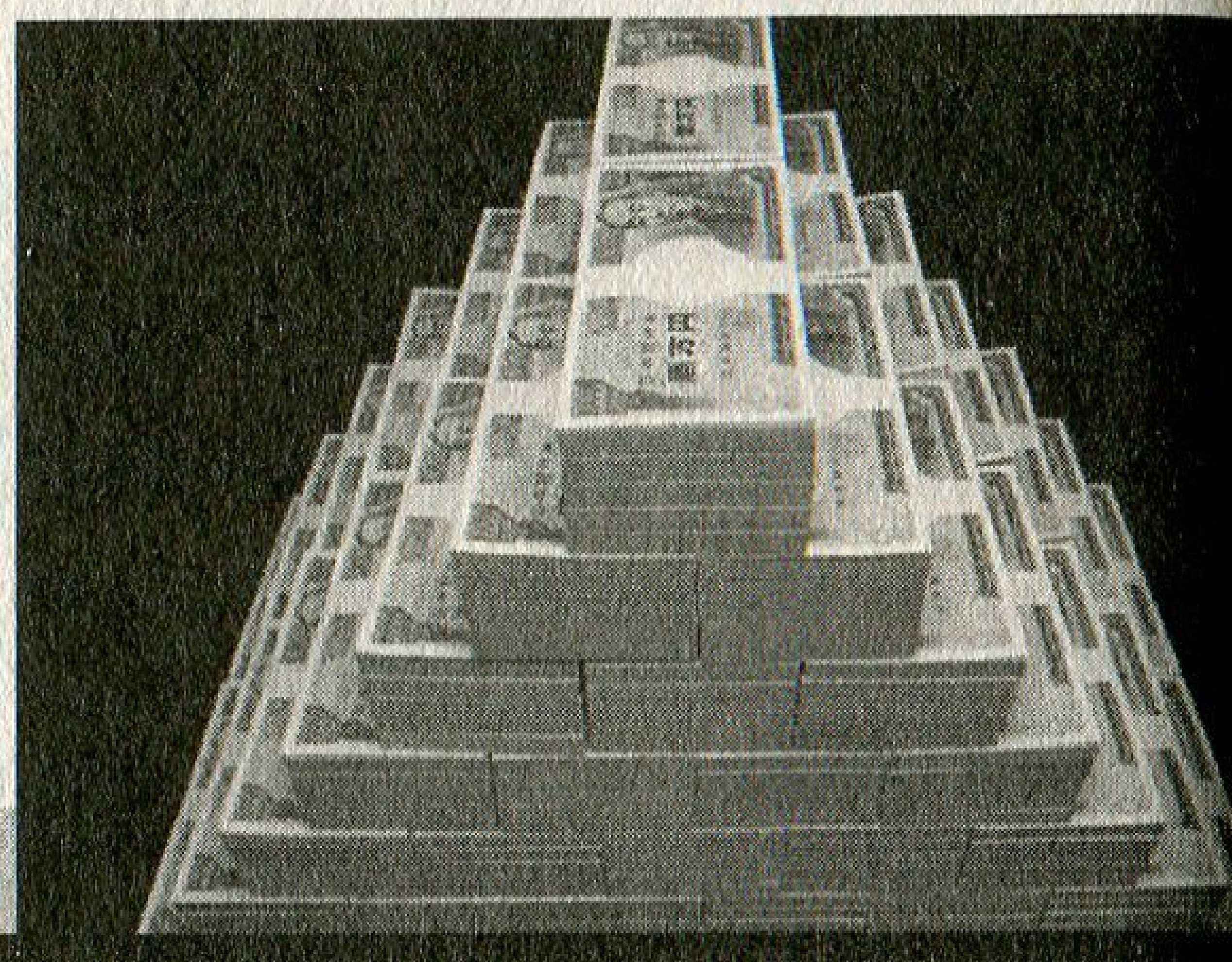
起こす。

ゲームは他のメディアと同様、価値低下のスパイラルに巻き込まれている。しかも、どの程度の人数のユーザーが既存のパッケージではない「ゲーム的なモノ」で満足しているのかははっきりしたことはわからない。

我々は目隠し状態で、新しい時代に直面している。

ネットの時代 差別化かネットへか

ゲームの全世界の各地域・国ごとの消費の動向は異なっているため、欧米のように、コンシューマ機のブームがまだ拡大しているところでは、既存のビジネスモデルは通用する。自動車産業と同じように、多くの上場大手企業は、海外に輸出できる本数がどの程度のものになるのかによって、大きく売り上げを左右される傾向が高まるのは間違いない。参入して1年になる韓国・台湾といった地域でコンシューマ機の普及が進めば、それは売り上げ増の要因となるだろう。



しかし、どのタイトルでも、その戦略を取ることができるわけではない。レースゲームであれば『グランツーリスモ』や、RPGであれば『ファイナルファンタジーX』といったように、特定ジャンルごとのトップの数タイトルのみが全世界で数百万本を売ることができるという状況へと向かうだろう。すでに現在でもその傾向は顕著だ。「ゲーム的なモノ」で代換えが絶対にきかないほどの差別化ができているタイトルしか生き残れない可能性が高い。

巻頭特集・総論
日本ゲーム市場
ネットに
時代の新しい

それによって、ここ何年かを乗り越え、日本の経済状態が好転すれば、日本の市場は改善するだろうか。私は、否定的である。世界のどこにいても、またインターネットが引き起こすメディアの価値低下スパイラルから逃げることができない。もちろん、数年というタイムラグはあるだろうが、各国で起こっているブームもいずれは、成熟に向かうと考えるのが自然だ。

事実、全体的なゲーム市場が広がっているにもかかわらず、アメリカではPCゲーム市場は成熟期をむかえ縮小している。原因の一つは、無料でダウンロードして遊べる『カウンターストライク』の大ブームが未だに続いているためだ。ここにも、ゲームにお金を払わないユーザーの帰結点がある。

それでも、我々は選択しなければならない。ネットでは絶対的に代換え不可能で、全世界で販売を成功させるゲームの開発か、「ゲーム的なモノ」でもあるユーザーコミュニティを育てるためのネットワークゲームの開発か。前者は、ブロードバンドの帯域幅の拡大によってネガティブな影響を受けるモデルであり、後者は、数字として現れていないユーザーたちを捕捉しようと試みるモデルである。大手メーカーは両方を目指していくだろう。中小メーカーは、そのどちらかに賭けるしかない。重要なのは、世界の見方を変え、戦略転換をすることだ。

どんな産業でも、苦しい時ほど、多くの企業は新しいトレンドではなく、古いトレンドに固執してビジネスチャンスを失う。ブームは二度と戻ってこない。変化を覚悟できる企業、もしくは、しがらみのない新参者だけが無知であるために、この状況を乗り越えられる。

新清士（しん・きよし）：ゲームをジャーナリズム的な側面から追いかけているノンフィクションライター。『侍はこうして作られた』（新紀元社）の著者。現在、2冊目の本の執筆に向けて長期取材を準備中。http://www.jgdconf.com/sakugetu/

自宅・店舗・ネットで開業
私の小さな雑貨屋さん

判型：A5判／192ページ／定価1200円（税別）

自宅を改築、店舗を借りて、またはホームページで…。自分だけのオリジナルショップを開こうと思っている方にオススメする雑貨屋さん開業完全レシピ。わかりやすいステップアップガイドと図解に、松屋銀座ほか現場取材、遊佐未森さんら著名人コラム、開業体験記など内容盛り沢山。

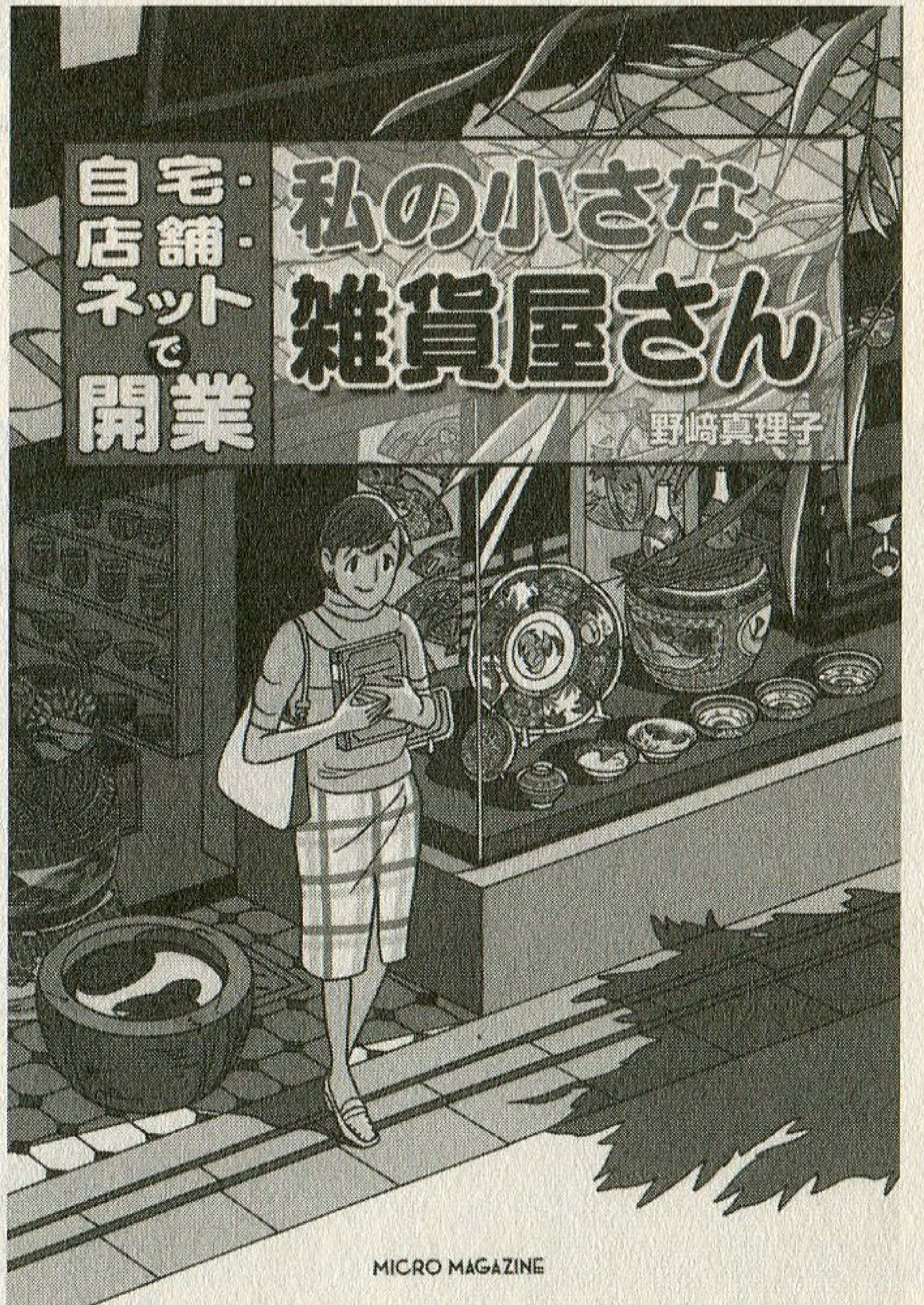
自宅・店舗開業編と ホームページ開業編を 各9STEP構成で 分かりやすく解説！

第Ⅰ章 自宅・店舗（リアルショップ）で開く！

- **STEP1** お店のイメージを固めるテクニック
- **STEP2** ムリなく楽しい開業計画を立てる技
- **STEP3** インフラを整える基本ワザと裏ワザ
- **STEP4** 開業するのに必要な手続き丸分かり
- **STEP5** 売れ筋商品の仕入れはこれが決め手
- **STEP6** 何度も来たくなるお店づくりの秘訣
- **STEP7** 上手な宣伝で話題のお店になる方法
- **STEP8** 開店前の最終チェックですべきこと
- **STEP9** お客さまの心とお金の出入り把握術

第Ⅱ章 ホームページ（ネットショップ）で開く！

- **STEP1** よく分かるネットショップのいろは
- **STEP2** ネットショップ出店場所決断のカギ
- **STEP3** ホームページの構成と見せ方超基本
- **STEP4** 手書きでつくるホームページ設計図
- **STEP5** これで完璧ホームページの素材集め
- **STEP6** ホームページ作成ソフトで楽勝開設
- **STEP7** 公開後にすぐにすべき宣伝あれこれ
- **STEP8** 信頼されるネットショップ的接客法
- **STEP9** 販売したら忘れてはいけないお約束



絶賛発売中!!

発行：㈱マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル
TEL：03-3206-1641（販売）　FAX：03-3551-1208

すぐに役立つスペシャルコラム全18本収録！

- 直撃・有名店のバイヤーさん！ 売れるお店の秘密を教えて!!
- 松屋銀座のデザコレが人気の理由
- 発表・ゼクシィ編集部秘調査 新婚カップルの愛のある選択
- 新婚さんに選ばれる雑貨ツボはココ！
- 直撃・人気店のオーナーさん！ どんな雑貨屋さんか教えて!!
- 山口美江さん お店は私のホームベース
- スペシャルインタビュー 音楽と雑貨はつながっている
- 遊佐未森さん 私が好きな雑貨と音楽
- 特別寄稿・林家ひらりさん落語家 お客さまに好かれる方法は？
- 林家ひらり 師匠こん平に見る交際術
- スペシャルインタビュー!! 文房具が嫌いな人なんていない
- 文房具王が語るステーショナリー
- 深層心理テスト・雑貨屋さん編 あなたの経営センス丸わかり!?
- 雑貨屋さんにお出掛け心理テスト
- …etc

悲しく楽しい ゲーム業界裏事情

Written by
橋本和明



第10回 ギャルゲーの正しい作り方

ゲーム制作の現場は、来年はあるかどころじゃなく、世の中はどこもかしこもエロゲー三昧。大手以外のソフトハウスは、ギャルゲーかエロゲーかに手を染めてないと生きてるところはないっていっても過言ではない。なぜギャルゲーかというと「特徴が明確」だから。ゲーム業界が衰退したことにより「ギャルゲーでなくても買う」ユーザーよりも「ギャルゲーだから買う」ユーザーの方が多くなってしまったんですな。さて、ギャルゲーと単純に言っても、いろいろな制作の方法があります。制作には予算がない場合が多く、具体的に言えばふつうの人の年収位で作られているケースが多いわけで、すべてに予算をつぎ込むことなんておおよそ不可能。メインとなる所に大きく予算投入をして、あとは付いていればいい的な乱雑実装となるわけで、秀でた場所が当たればオーケーなんですが、外すと即撃沈となります。買う側が地雷を踏まないためには、どういう姿勢で制作されたか知ることが一番です。制作現場の例をあげて、自分にぴったりのギャルゲーを選びましょう。

パターン その1 絵だけで勝負

一番売れます。原画に有名人を起用。CGも手間をかける。見た目は最高です。しかし大概のケースが「シナリオはあればいい」もしくは「取替えはいくらでも効く」という乱雑な思考であり、さらに言えば有名人ってのは仕事が遅い場合が多く、結局シナリオカットだ変更だと、絵にあわせて陳腐化していきます。しかし絵を見ることが目的であれば問題ナシ。個人的にはゲームとしては失格だと思うんで、買うことはありませんが。

パターン その2 シナリオ重視路線

シナリオ重視の作品は、時間はかかるけどお金はかからないので、比較的いいものができがちです。台本は殺人的な電話帳数冊分の厚さを超えているケースも多く、ボリュームも満点。ただ、プロデューサー意見でシナリオ重視の場合はすごく危険。勝手に意見を言い散らかし、意味不明の意見を機械的に取り入れた整合性の取れないシナリオが完成するからです。で、お客さんはライターの力量不足と。プロデューサーはシナリオだけだと不安なので、有名声優をゴリゴリ使うわけですから、ココ基準で見分けましょう。

パターン その3 ギャルをくっつけてみる

これが一番危険牌。ゲームを作り出すも、どーにも売りがない、っていうのでギャルをつけてしまった大戦略のような例。ゲーム自体がイケてれば問題ないんですが、大半は発売前に危機感を感じるほどクソ、さらにとって付けたショボいねーちゃん絵は最悪なハーモニーなんですが、追加予算で声優だけは豪華と。宣伝の時ゲーム画面があるのはこのタイプのみなので、見分けは簡単です。

いやさ、ゲームを作る側もゴミを作りたいとは思ってないんですよ。ただ、ひとりじゃゲームは作れない。人を動かすにはお金が必要。でも、あまり数は売れないから、お金も使えない、となるとやりたいこと1つを研ぎ澄ませなければいけないのです。でも、やりたいことを研ぎ澄ます行為がやりきれない人も多く、またその内容を人に伝えるのが下手な人もいて、結局うまくいかない。決して適当なんじゃなくて……でも、出来上がったら、売らなきゃ、次のチャンスもないじゃないですか。

橋本和明(はしもと・かずあき):小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライターとして様々な雑誌で活躍中。

大中華圏ゲーム事情・北京編

狂おしすぎる!! 中国コスプレ少女

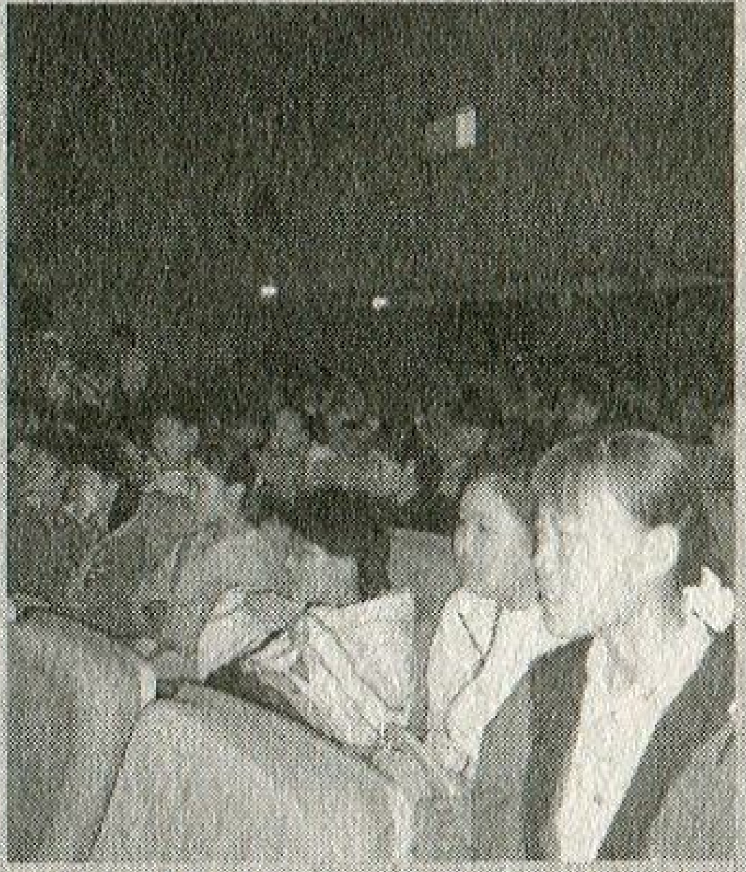
『犬夜叉』や『さくら』に群るチャイニーズ女子高生たちは中国ゲーム業界を動かすゲーム消費者予備軍だ!

中国でもコスプレ……んっ!? どこにオタクが!?

中国に来てから相変わらずブラブラしていると、北京で国慶節（※1）にコスプレ大会が実施されるという噂を小耳にはさんだ。北京とコスプレと国慶節。このミスマッチのチェインリアクションに、触手を伸ばさない手はない。というわけでさっそく突撃取材してきました。

最近のネット・バーにおける大火事（※2）で、北京のネットカフェはほとんど閉鎖されてしまったため、北京の青少年少女たちは原点回帰ということで、アニメ・漫画でネットゲームができないうさを晴らしているのです。

家庭用ゲーム機もそう簡単に手に入らない経済状況で、実質的にかなりの若い世代の人たちは1冊5～10元（日本円で72～144円）のコミック雑誌やアニメVCD（12～15元。ちなみにDVDが10元。VCDの場合はメディアが2枚なのでその分高くなるって、どういう見積りなんでしょう!?）が家庭内でのエンターテイメントの要になっているのです。夜遊びもできず、コンサートやその他、楽しいイベントが皆無なのに加え、どう考えてもつまらないとしか言い様がないTV番組しかないというご政情の中で唯一許された娯楽といっても過言ではないでしょう。



最終的に700人の入場が許されたコスプレ会場は、アッという間に女子高生たちで埋まった。

コスプレ会場でまず驚くのが、女子高生の多さでした。いわゆるオタク的な中青年男児やカメラ小僧はあまり見受けられません。女の子たちがコスプレっ子たちに対し、まるで自分のヒロインをまの当たりにしているように憧れのまなざしを向けているのです。ある意味での健全さが感じられる会場内は、コスプレ大会というよりは'70年代の『キャンディ・キャンディ』や『銀河鉄道999』のファンクラブの会場という言葉の方が適切なような気がします。



シャオ・ミンちゃん粉する『犬夜叉』。
作り込みのレベルはやたら高い

ゲーム消費者予備軍 コアなアニメっ子たち

「ここにいる子供たちを侮ってはいけません。彼女たちが近い将来ゲーム消費者になるのですから」とは、コスプレ大会会場内で出会

※1：中国では10月1～7日まで共産党政権設立を祝うため、長期休暇状態に入る。
※2：今年6月、北京のネットカフェに複数の中学生が放火し、20数名の死者を出すという事件があった。

った27歳の淑女、桑海嵐さんの談。自宅のある湖南省から列車で24時間かけて会場にきた彼女は、筆者が出会った唯一のオタクだ。彼女は中学生時代に漫画から入り、アニメと来て、いま一番ハマっているのはRPGとのことである。趣味としては破格なモノとなってしまうTVゲーム・PCゲームはどうしても大人の遊びにならざるを得ないのが中国全土的観点から見た実情だ。


『カードキャプターさくら』。正直、彼女が最もコスプレらしいコスプレだったような気が!?

彼女が最も気に入っているのが『ディアブロ2』。それ以下は武侠モノ『新仙剣奇侠傳』『軒轅剣』シリーズなど台湾系ゲームがズラリ。日本のゲームはあまり手に入らないとのこと。

『サクラ大戦OVA』は『カードキャプターさくら』に並び、最近のアニメの中で傑作の部類に入るという彼女の言葉を聞くも、最後まで本末転倒だという気を払拭することはできなかった。

コスチュームに身を包んだグラフィッカーのた・ま・ご

ついにコスチュームに身を包んだお姉さん方の劇がスタート！だが『最遊記』のキャラクター、『HUNTER×HUNTER』のコスプレらしき人たちが出てくるも、どうも腑に落ちない。なぜかモジモジしながらやっているような感が否めないのだ。日本であれば、いくら素人がやっていてもそのノリにしっかりと洗練された感があるが、どう見積っても高校の学祭などで見られるコント、または会社の新年会での新社員の寸劇としか表現しようがないのである。劇の終了後、しっくりこない気持ちを抱きつつも彼女達が向かうところを追っていくと、楽屋に直行するのではなく、そのまま漫画同好会交流会会場に直行していった。そう。彼女たちはコスプレマニアというわけではなく、これら漫画サークルなどに所属しているメンバーたちがこの大会に来る女子高生たちのために、役割を分担して演じてくれていたのだ。

漫画サークルといっても比較的技術がある人も多く、彼女たちの仲間の中から、大学卒業後はゲーム開発のグラフィッカーになっていったという話も聞く。つまり、北京にいるグラフィッカーの卵たち、と言ってもいいだろう。

『犬夜叉』のコスプレに身を包んでいたシャオ・ミンちゃんは北京語言大学の3年生。専門は韓国語という。驚いたのは、彼女のグラッフィカーとしての能力だ。

同人会のプロモで販売していたTシャツも彼女が描いたもの。依頼をうけて50分でTシャツ裏表のキャラデザインを描き上げたという。プロ志望、現役アマの彼女の腕もなかなかだ。しかし、それ以上にクリエイティブなことに勤しみたいという気持ちをこの様な形で表現している彼女たちに、5年後の中国ゲーム業界を垣間みたような気がしたのである。


実はコスプレはプログラムの一部で、本当は中日青少年漫画交流会という政府系のイベントだった。（こんなところもちょっと中国）

DRAGOMWAR1（どらごんわぉー・わん）：中国放浪中の英語のなんでも屋。現在、北京あたりにいます。なにか面白そうなモノをリポートしてほしい、妙な噂、ギャゼットの情報はdragonwar1@yahoo.co.jpまで。お待ちしています！

これだけは鬼の首を取ったように言わせてもらう！

大手ゲーム誌の「ゲーム脳」報道に異議アリ!!

前号「ゲーム批評」の発売から、はや2ヶ月。「ゲーム脳」という言葉は一人歩きし、もはや誰もとめられないロマンチック状態。誰かっ！ 誰かとめて!!

ゲーム脳はパンツまで見せてしまいます

前号（「ゲーム批評11月号」）の第2特集「ボクたちはゲーム脳におかされているのか!!」には、大きな反響がありました。

いろいろなご意見をくださったゲーム業界関係者を含む「ゲーム批評」読者の皆様には、お礼を申しあげたいと思います。

実をいうと、当初編集部では特集記事として「ゲーム脳の恐怖」を扱うのに抵抗がありました。

なにしろ7月に出版された本の内容について、10月に発売される弊誌で警鐘を鳴らそうというのです。時間的にあまりに間隔があきすぎているのではないか、と考えたわけです。

実際、それまでゲーム誌は1誌たりとも「ゲーム脳の恐怖」について扱っていませんでしたし、文章を読む力のあるゲームユーザーならば、「ゲーム脳の恐怖」がヘンな本であることを充分わかってくれているだろう、という思いもあったからです。



しかし、ゲーム誌をのぞく週刊誌やキーTV局が、大々的に（しかも「ゲームは悪」という前提のもとに）報道し始めていたこともあって、ゲーム誌の側から、ゲーム業界の側から意見を述べようと考えたという背景がありました。

ちょうど「ゲーム批評11月号」の発売と前後して「ゲーム脳」報道は加熱、「携帯メールでも脳が壊れる？」（ASCII24.com）「女性がパンツを見せる原因として、ゲーム脳が関わっている」（NewsWebJapan）など、なんでそこで「ゲーム脳」という言葉を使うんだと、思わずツッコミを入れたくなるものまで出てくる始末です。（まったくの余談ですが、そのうち、生ゴミを回収

日の前の夜に出すのは「ゲーム脳」だとか、中高生が電車の優先席に座るのは「ゲーム脳」だとかいったものも出てくるような気がして仕方がありません）。

「ゲーム脳の恐怖」を認めてしまった人たち

ここへきて、やっとメジャーゲーム誌も「ゲーム脳」関連記事をチョロチョロっと扱うようになってきます。

業界誌最大手の「ファミ通」では、11月8日発売号になってようやく元編集長が森教授と対談したこと、『スマッシュブラザーズ』でも試してください」と伝えたことなどを報じました。

また、その少し前には「ザ・プレイステーション2」が10月27日発売号で「感情的な対立ではなく、冷静な議論を期待したい」とそれぞれ「ゲーム脳」を扱っています。

何よりも機動力がウリであるはずの大手週刊ゲーム誌にしては、あまりにも遅すぎる対応だと言わざるを得ません。

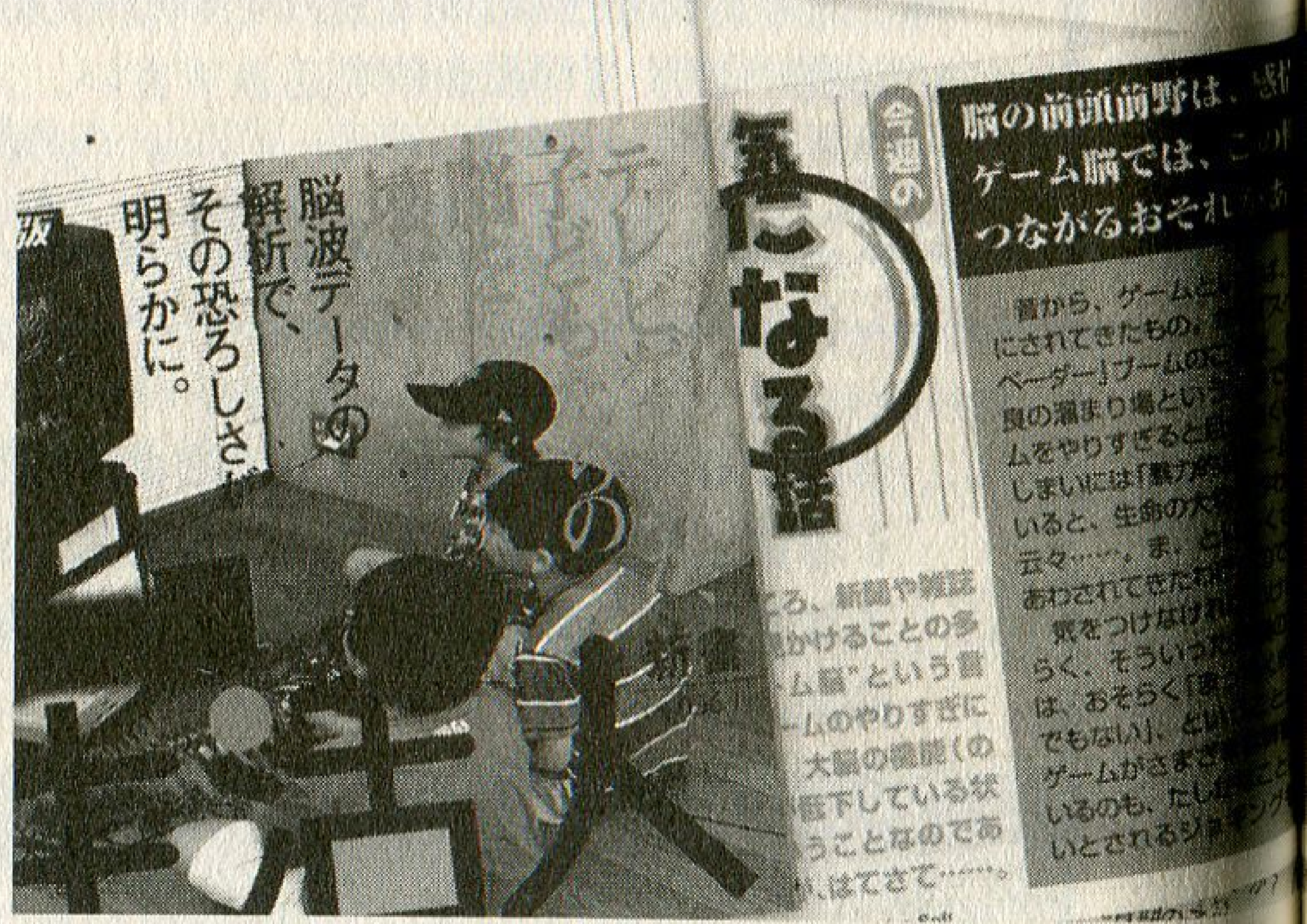
しかもこれらは、いずれも「ゲーム脳」について言及したものにすぎません。「ゲーム批評」が直接疑問を抱いたのは「ゲーム脳の恐怖」という本そのものですから、スタンスが異なるわけです。

前号からのくり返しになってしまいますが、「ゲーム脳の恐怖」という本の論法と最終的な主張は明らかにおかしなものです。

そんな本が「新たな研究成果を挙げた本」として一人歩きしている状況がまずおかしいと、ゲーム雑誌ならばその点を追求するべきではないでしょうか。

それとも「ゲーム脳の恐怖」はすでに〝前提〟となってしまったのでしょうか。





前提だとするならば、各ゲーム誌はソフトレビューのページに落ちモノパズルやホラー系のACGが出てきた際には、「このソフトは『ゲーム脳』をひきおこす可能性があります」とでも明記していただきたい。

「なぜかこういった問題になると、『全否定vs全肯定』といった主張がぶつかり合う図式になることが多いんですよねぇ」と、中立的な立場をとる「ザ・プレイステーション2」は、少なくともどちらの立場をとるのか決定するまで、「ファミ通」の場合は、掲載予定のソフトを一度森教授に調べてもらい、「このソフトはOKだ」という研究結果をもらうまでは、その表記を必ずつけていただきたいと思います。

「ゲーム脳の恐怖」を受け入れるとは、そういうことでしょう。

感情論になってしまうのを承知で書きますが、小説やドラマでは、親が子供に「どんなことがあってもおまえの味方だからね」といういささか使い古された台詞を言っている場面を見かけます。

我々はゲームの親ではありませんが、なにがあっても守ってあげる味方でいてもいいのではないでしょうか。

ましてや、今回は必要以上に悪い立場にゲームが立たされているのです。心からゲームを愛する者なら見て見ぬふりをしている場合ではないでしょう。

子供を持つ親たちのあいだで「ゲーム脳の恐怖」が〝常識〟として根付いてしまうのを、ずっと眺めているつもりですか？（編集部）

ゲーム批評からひとこと

ゲームショップの取材に行くと、なぜかデジカメの調子が悪くなってしまう。俺のせいではないはずです。（茨城県　ちゃんと撮影したはず）

隔月刊 **ゲーム批評**

定期購読のご案内

『ゲーム批評』のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！
確実、スピーディーな定期購読をぜひご利用下さいませ。

『ゲーム批評』　隔月刊・偶数月3日・年6回発行
一年間の定期購読価格 → 定価780円（税込）×6回＝4,680円

【お申し込み方法】
手続は簡単です。巻頭に綴じこんである「郵便振替用紙」（払込取扱票）に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額と共にお申込頂くだけです。振込手数料・送料は弊社にて負担させていただきます。

【ご注意】
- 定期購読をお申し込みされる場合、発売日20日前までにお申し込み下さい。締めきり以降のお申し込みに関しては、その次の号からのお取り扱いになります。
  例：次号3月号からお申し込みされる場合は、1月15日（水）までにお申し込み下さい。
- 本誌巻頭の振替用紙以外でのご入金（郵便小為替、切手、青色の振替用紙でのご入金など）は受け付けかねますのでご了承下さい。
- ご依頼人住所・氏名・電話番号は必ずご記入下さい。特に電話番号がない場合、事故の対処にお時間がかかる場合がございます。
- 定期購読期間中の途中返金については、受け付けかねますのでご了承下さい（刊行ペースの変更・価格変更・休刊の際は、別途ご連絡させていただきます）。
- 住所を変更された場合は、お手数ですが下記連絡先までご連絡下さい。

1. 巻頭にある「払込取扱票・払込金受領証」を本誌より切り取ります。この時に、「払込取扱票」と書いてある所と、「払込金受領証」の間は決して切り取らないようご注意下さい。
2. 新たにお申し込みされる方は、誌名横の「新規 / 継続」のうち「新規」に丸をつけて下さい。
3. 通信欄の「購読期間」に何年・何月号からかをご記入下さい。購読期間は1年のみです。
4. ご依頼人の郵便番号・住所・氏名・E-mailアドレス・電話番号を払込取扱票にご記入下さい。
5. 右側の払込金受領証の「ご依頼人」の欄に氏名をご記入下さい。
6. すべての記入が終了しましたら、お近くの郵便局窓口に金額を沿えて提出して下さい。

通常は発売日から遅くとも3日以内には届きます。もし届かない場合は、事故の可能性がありますので、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡下さい。

お問い合わせ先
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土日・祝日を除く平日AM 9:30〜12:00、PM1:00〜6:00までとさせていただきます）
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp（件名は「定期購読」とご記入下さい）

バックナンバーのご案内

<Vol.36>2001年1月発行780円（税込）
■「ソフト批評スペシャル　拡張版」●ゲーム批評ノンフィクション　ネットオークションのなくなる日■ゲームソフトのレンタルはゲーム業界の新たなステージとなりうるか？

<Vol.37>2001年3月発行780円（税込）
■「なぜ今、携帯ゲームなのか」　携帯ゲームって本当に好調なの？●君の武士魂はふるえているか　日本人の魂をゆさぶる和風ゲームの台頭■ガンパレード・マーチに「自由」はあったのか?

<Vol.38>2001年5月発行780円（税込）
■「愛がないキャラクターゲームなんて!!」キャラゲー原作者インタビュー！●検証！スポーツゲームの真髄『リベログランデ』は新たな扉を開くか■緊急特集DC撤退！どうなるセガ！

<Vol.40>2001年9月発行780円（税込）
■「ゲームの疑問を大追跡これが答えだ!？」ゲームソフトの原価に迫る　幻のゲームソフトの行方を追う！　●「SNK　偉大なる遺産」SNK（新日本企画）ゲームの系譜　SNKの側面　格闘ゲーム　飢狼伝説スペシャル

<Vol.41>2001年11月発行780円（税込）
■「FFX批評対決!!」FFXを誉め倒す?!　否定派・肯定派ソフトレビュー　FFX実はココが凄い！　●「悪趣味ゲームライター晩餐会」がっぷ獅子丸VS.阿部広樹座談会

<Vol.42>2002年1月発行780円（税込）
■「孤独な王道!?　ゲームキューブ」特別対談 名越稔洋×岡本吉起　激走!! フロム・ソフトウェア　Xboxのことも教えて本郷さん!! ●「格闘ゲーム　新世紀へ」格闘ゲームの派閥争い　VF.NETはメリットだったのか

<Vol.43>2002年3月発行780円（税込）
■「なぜこんなに美しいのか？」そうだ、美容整形外科医に聞いてみようアイドル研究所が3DCG美女を斬る!!●「ソフト批評　スペシャル」　『MGS2』『Rez』『ICO』など

<Vol.44>2002年5月発行780円（税込）
■「げっ！ ホモゲーを愛する女心って？」特濃!　ボーイズラブ ゲーム座談会　特別対談「薔薇族」編集長×「B-GAME」発行者●エンターブレインが犯した道義的大罪とは　ファミ通体制と任天堂とのパワーバランス

<Vol.45>2002年7月発行780円（税込）



■Xbox玉砕の理由
あのときセガとスクウェアを買っておけば……
売れない責任はどこにある？
●エンターブレイン正論無き主張
「ファミ通体制」はメーカーとゲーム誌の力関係から生まれた

<Vol.46>2002年9月発行780円（税込）



■夢破れしFFXI
『XI』はブランド名を悪用した駄作だ！スクウェアに残された2つの未来…
●ホラーゲームって本当に怖いの？
よし、精神科医に聞いてみよう

<Vol.47>2002年11月発行780円（税込）



■セガ地獄
緊急召集元セガ社員と語ろう!!
セガタイトル姓名判断
●ボクたちはゲーム脳におかされているのか!!
森教授に問う!!
一体何をもってゲーム脳か

関連書籍

RESEARCH ON BIOHAZARD 2-final edition-　'98年9月発行　2520円(税込)
悪趣味ゲーム紀行　'98年12月発行　1260円(税込)
悪趣味ゲーム紀行2　'01年11月発行　1260円(税込)
すごいエロゲー烈伝!　'98年12月発行　1029円(税込)
仮面ライダー メイキング　'99年5月発行　3150円(税込)
クリエイターの原体験　'01年10月発行　1260円(税込)

特別寄稿 ゲーム開発者モモンタの旅

Games Japan Festa in OSAKAをちょびっとのぞいて見ました記

（11月9～10日と大阪で開催された商業組合によるゲームイベントを
ジプシー状態の開発者・山吹モモンタがレポートさせていただきます!!）

小ぬか雨降る……えっ、神戸!?

いかにもゲーム業界人風に京都・十条付近でミッションを終え、間髪いれず、脱線しそうな猛スピードのJR新快速で即、大阪！　……のはずが、すっかり寝過ごし、着いた所が神戸・三ノ宮。観光シーズン真っ最中で今更ホテルも取れず、寒雨降りしきる中、生田神社の軒下に泊まろうかと真剣に悩みつつ元町方面へトボトボと。肩に食い込むノートPCの重みは、日頃の言動の報いですか。

気を取り直して翌日。濡れた心と体を乾かすには最良の晴天であります。微妙にブルジョア感を醸し出す阪急電鉄で、大阪・梅田まで出直し、目指すはマイドームおおさか。名前の由来が「毎度！～ムおおさか」なのが非常に気になりますが、ともかくここがゲーム販売店が中心となって開催するイベント「Games Japan Festa in OSAKA 2002」の会場です。大きめの都市であれば必ずありそうな、大規模多目的ホール。ビッグサイトや幕張メッセという巨艦巨砲ではなく、小洒落たオペラのイベントや地元業界団体の親睦会を開くのに最適なスケールとでも言いましょうか。

ゲームのイベントってこんなにまったりしてたっけ

お店でも貰える優待チケットと会場案内パンフを交換して、受付完了。会場内はほどよく人が詰まった状態です。午後も2時を回ったところですがとても盛況で、自由に動けるが空きスペースはあまりない、という感じ。ヨドバシカメラ梅田店の1／50くらいはありそうな広さ（狭さ）の会場には、年末商戦向けソフトを中心として、多数の試遊台が、図書館の本棚のように整然と立ち並んでいます。ブースの造作やら余計な装飾は一切なしに、素の状態でソフトを展示するというある意味シビアな環境です。

ゲームを待つ人々から殺気は感じません。のんびり。それでいて、早く空かないかなぁ……とゲーム



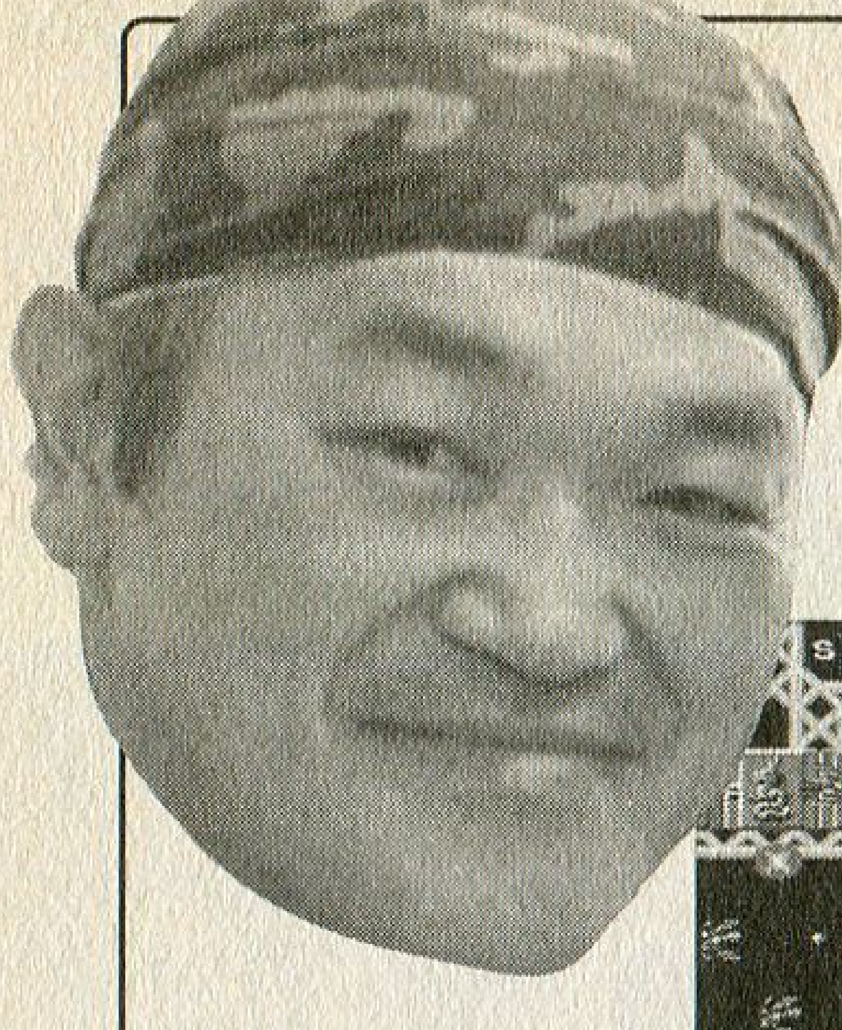
会場の入口も来場者であふれているということはなくみんな近所のショップに軽く遊びにきたといった感じ。

某ゲームの巨大コントローラーを編集部のどこに片付けるかでもめ、一時期編集部内の雰囲気が悪くなったことがあった。（東京都　傍観者）

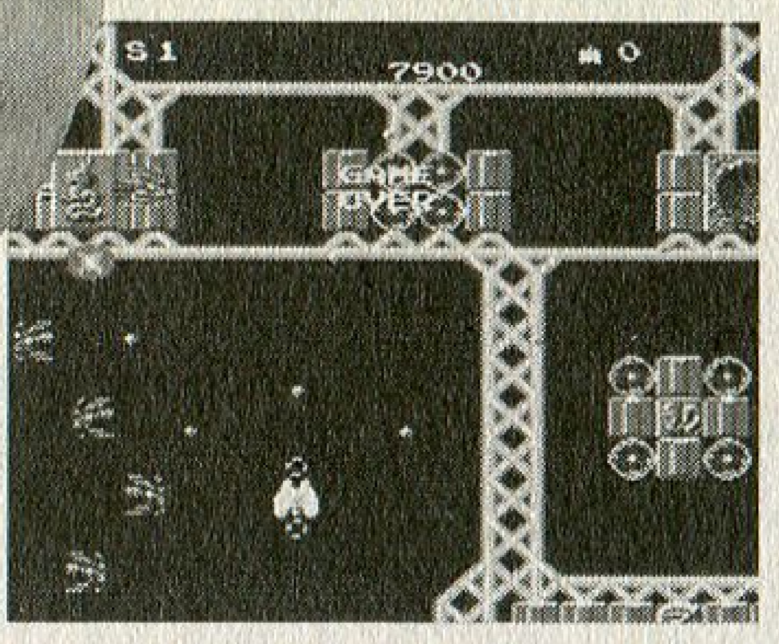
画面を眺めており、まるでゲームショップの店頭のような光景です。このまったり感はゲームショウにはない別種の空気です。女子児童が『東京ミュウミュウ』（PS）にかじり付いていたり、中高校生が『Shinobi』（PS2）に目を輝かせていたあたりが、健全なそれを吐き出しているからでしょうか。パっと見、客層はゲームショウとほぼ同じか、やや小学生度が高いと言えます。

万人の興味を引くところでは、『ゼルダの伝説 風のタクト』（GC）がプレイヤブルだったことでしょう。ただし、任天堂の出展ではなく（株）アジオカ、（株）西野商店、（株）ヤマグチという玩具・娯楽用品卸の3社共同ブースで、『ポケットモンスター ルビー』『同・サファイア』（ともにGBA）と共に置かれていました。そして、ステージ前に大き目のブースを構えたのは地元カプコン。『バイオハザード0』（GC）から『デビル メイ クライ 2』（PS2）まで、発売済、未発売を問わずの出展です。また、ゲームショウではコナミグループとしてブースを構えていた（株）タカラ、（株）ハドソン、元気（株）の3社が、同じ通路に面して一塊でした。ちなみに、コナミ、SCEの出展はありません。

他の特徴をあげれば、レトロゲームの展示でしょう。「ゲームの企画屋とかが良く口にする〝ゲーム性〟って、この頃から全然変わってないよね」の説得に足るだけのものが見られます。これぞ、「エミュレータがあるから開発費いらないし、20代後半～40代のお金持ってる男性が買ってくれるし。よって採算取れるコンテンツ」という以外のレトロゲームの効能を目の当たりです。



高橋名人と聞いて「輪ゴム」という単語が浮かんだ貴方は30歳代。高橋名人は潔白です!!



いい意味でゲームだけが輝いていた日でした

ステージ上では、あの高橋名人をゲストに迎えつつ、『スターソルジャー』（FC）など懐ゲーの話に花を咲かせております。過去の記憶が現在と繋がるのは、嬉しくもあり寂しくもありますか。なんだか、50円握り締めて誰かのプレイをスパっていた西日射し込むバッティングセンターの懐旧メンタリティです。

ひとり身勝手なノスタルジーに浸りつつ、物販エリアへ。秋葉原で、かご売りしているようなSSやDCソフトがたくさん売られております。『新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド』（SS）、『Dの食卓』（SS）、『エアーズアドベンチャー』（SS）など、すべて500円です。『SIMPLE1500』シリーズが1、000円で、PS2ソフト『バーチャファイター4』などが1、500円で売られていました。向かいの列では、（株）ブロッコリーや（株）ホビージャパンなどが、カードを販売しております。

試遊台が業者の管理という点と、その数の多さという2点を除けば、店頭デモと新品・新古ソフトとトレカから成る〝町のゲーム屋さん〟テイストのイベントです。高橋名人氏には極めて失礼な喩えではありますが、もはや〝近所の駄菓子屋にヨーヨーチャンピオンがやってきた！〟のワクワク感と相違ありません。派手な仕掛けとコンパニオン、そして、優位性の猛烈なアピールと、いわば〝金・女・権力〟を見世物にして楽しませる、バブル起源のエンタテインメント・ショーの方向性とは明らかに異なっています。

少ない小遣いを工夫して貯め、親を説得しつつ好きなゲームを買う。脳みその端の奥の方に隠れてたそんな感覚を呼び覚ます、ハートウォームなひと時が垣間見えたのでございました。しいて名付けるなら『じゃりん子チエ』効果でしょうか。

というか、ゲームを見に来て、素早くきちんとゲームを見れるイベントって新鮮でした。はい。

山吹モモンタ（やまぶき・ももんた）：今回は大阪へ漂着した流されプログラマー。何も生み出してないのに、凄い努力で成果を出したと錯覚できるゲームって、子育ての次に効率が良い暇つぶしだと思う30代独身。

名越武芸帖

其の一九　未来のクリエーター達へ

この連載の読者の何人がそうであるかわかりませんが、きっと中には「**将来ゲームを作りたい**」と考えている人もいると思います。そんな人に向けて今回の文章を書きたいと思います。

その前になぜ急にこのテーマを選んだのか？を言わないといけませんね。それは先日、ある学生に会ったときのことでした。彼は俺に「**今、何をすればいいですか？**」と聞きました。

俺が「何を？　って何のために？」と聞くと「**もちろんゲームクリエーターになるためにですよ**」と言うので、俺は「専門職は何なの？　デザイン？　プログラム？　企画？」と聞くと「ディレクターかな？」というので「経験なしでディレクターってのはあり得ないから、近いのは企画だね」ということになり、俺なりにやるべきことを言ったつもりなんですが、結局、本人は全く納得いかなかった様子でした。そしてそのときあることを思い返しました。それは以前から、特に学生から投げかけられる質問の中で、この「**何をしておくべきか？**」と言う質問の多かったこと多かったこと。そしてその回答をする度に、決まってみんな納得がいかない表情をしていたことも思い出しました。そこで今回はこの場を借りて、**プロになる前に何を考え、何をすべきか**をお話しするのと同時に、その理由というか真意をお伝えしたいと考えます。

以前、こういうことがありました。あるイベント会場で20歳前後の男の子に声をかけられ、その彼は会うなり俺に切り出しました。「僕の企画を見て欲しい」一瞬考えたのですが（いい加減なことは言いたくないので）たまたま時間があったので見てみることにしました。

全体の感想としてはこんな感じでした。内容は細かくは言いませんが、ゲームルールとしてはかなりまとまっている。**でもネタが平凡。**ウワモノ（キャラクターデザインや設定など）は独自に考えた物だけど、結局既存のゲームにウワモノを差し替えただけのものだけに、**商品性として新規性に乏しく、**また、そのウワモノもマスに対して受け入れられそうな雰囲気が見受けられず、結果、セールス的には厳しいであろう。といった感じのものでした。そしてそれをそのまま彼に言いました。すると彼はいきなり憤慨モードへ突入。そしていろんなことを俺に訴えました。

訴える内容も結構、支離滅裂なところがあったので「どこまでどう説明しようかな」と考えていた最中、彼が最後にこう言いました。「**見せる相手を間違えた**」いろいろな意見があった中で、それだけは俺は大いに賛同しました。そして思わず「**うん一番の問題はそこだね。結果論だけど**」と答えました。彼は「何を言ってんの？」的な表情をしていましたが、この場合の答えは簡単で、俺はあくまで俺の考え、大げさに言えば、**一個人の哲学で語った結果を彼に言ったにすぎず、他のクリエーターだったら、また違うコメントをするかもしれない。**いや、きっとしたでしょう。であれば、**憤慨する暇があったら、さっさと次の人からコメントもらうべき、**と言う意味です。ただ、おおよそゲームのことを分かっている人だったら、何人に聞いても×が○になったりすることは、まずないと思いますがね。ちょっと話がそれましたね。戻します。そして、彼は「じゃぁ他の人にも聞いてみます。では、日頃何を考えて企画を作れば良くなりますかね？」と聞きました。俺は「それは何に向けて作るかだからなぁ。うーん……」と悩んでしまいました。プロジェクトのサイズに見合う採算性と商品の持つ指向性や新規性がマッチしていて、技術面の目標課題も商品の求める方向性にあっていれば言うことなくて……なんてことをいきなり語っても、逆に彼もきっと困ってしまうだろうし……で、出た結論が「それを明快に言えたら、まず俺自身が自分でやっ

てると思うよ」でした。それには彼も「そりゃそうですね」と言う答え。何ともしっくりこない感じだったのですが、後になって俺自身、多少考え込んでしまいました。「こんな時って、何て言ってあげればいいのかな……？」これが、このテーマを考えるきっかけだったような気がします。そして私自身、紆余曲折しながら考えた結論がこれです。

「**今、何をやっておけばいいですか？**」それは「**今、やっておくべきだって感じることをやる**」ってことです。禅問答みたいですが、大切な考え方ですよ。では意味を述べますね。まず、専門職を目指すなら、専門職に必要とされる、自分で知り得た知識の範囲で予習はすべきだと思います。**絵が描けないデザイナーやパソコンを初めて使うプログラマーはナンセンスです。**でもここまでは誰も分かるんですよね。そしてその次のステップが多分みんな聞きたいところだと思うのですが、**そこは想像の領域としてボンヤリさえ考えていればいいです。**いやホントに。

下手にプロ的学習効果を得ようとしても、現場にいない以上は身になりません。もちろん、企画屋さんとして企画書の練習をするのも結構です。それ自体は無駄になりません。いや意味を成すでしょう。パソコンでプログラムを組んでみることや、CGでモデルやモーションを作成してみるのと同じです。でも、何の企画を？の部分に関しては、**それほど気にしなくて良い。**自分が「**きっと喜んでくれるはずだ**」と信じられるモノを一所懸命考えていれば良いんですよ。

本当に売れるかどうか？　どうすれば売れるか？　へのアプローチは、会社によって方針も違うでしょうし、時代によっても変わります。ですから、自分を大切に、第一に考えて、特に学生の皆さんは十二分に自分本位で考えて過ごしてください。**会社組織の中のプロとしての認識を、アマチュアの段階から持つ必要もありません。**そんなのは入社したらイヤって程味わえるから、心配いりません。

そして十二分に考えたら、ひょっとしたらその時点で「自分ってゲーム作りたくないのかも」なんてことに気がつくかもしれません。それもそれで一つの収穫です。でも、その境地に達するためには、最初の段階から自分を型にはめて考えていては気が付けませんよ。そう。**「何をすればいいのか？」を気にする人は、きっとこの「型」を気にしてるんだと思います。**確かに気になりますし、多少の話程度にでも聞いてみたいのも理解できますが、「**人から受け入れられやすい、認められやすい、手っ取り早く良く映る型**」なんてものを、**本気で若いウチから気にするのは変ですよ。**そして何よりエンターテイメントにおいて「**今からの人**」が「**これまでの人**」より**有利な点はたくさんあるんだから。**俺から言わせれば、「若い」というだけで、存在自体すでに有利。もちろん「これまでの人」から学ぶべきポイントも多く存在しますが、往々にして**リスク回避の具体的手段や、考え方のきっかけの部分に対して、若干のキャリアがあるくらいですよ**（まぁそこが大きいと言えば大きいんでしょうけど）。多少乱暴な言い方ですが、そもそも若い人に向けた仕事をする以上、原点を考える人は若い方が良いに決まっていると思います。では年をとるとモノが作れなくなるかというと、そうも思わない。映画なんかが良い例ですが、人生の時間を重ねていない人が語れない領域ってありますよね。そういう面で、キャリア組が意味を成す部分は大きいと思う。

これからのゲームにはそういったテイストのモノも増えると思います。自分も最近になって、今の自分の年齢から見た目線と培ったキャリアとが、どうゲームに反映できるのか？　適正な方法は何なのか？　をよく考えるようになりました。また話がズレました。すみません。では最後に改めて若い人達にメッセージです。

人間は、自分の可能性を探すような生き方をすべきではないと思います。本来はやりたいことを実現できるように努力して成し得る生き方が一番すばらしいと思う。だから、真っ先に考えるべきは「本当にやりたい」のかどうかの確認です。そしてそれは型から考えていては見えてきません。そしてそれでも「やりたい！」と分かったら、それは情熱がある証拠。その後は自分本位でいろんなことを実行して下さい。

そして若い頃にしかできないような体験を、公私にわたって満喫して欲しいです。それで充分。向いているかどうか？　も確かに気になります。でも俺からすれば、才能以上の情熱を感じさせる人が良い作品を作る人だと信じています。ではまた。

名越稔洋（なごし・としひろ）：'65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト研究開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長兼セガ執行役員。セガ時代『バーチャレーシング』等にCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』等をリリース。11月に『スーパーモンキーボール2』をリリースしたばかり。現在は『F-ZERO』最新作を鋭意製作中。

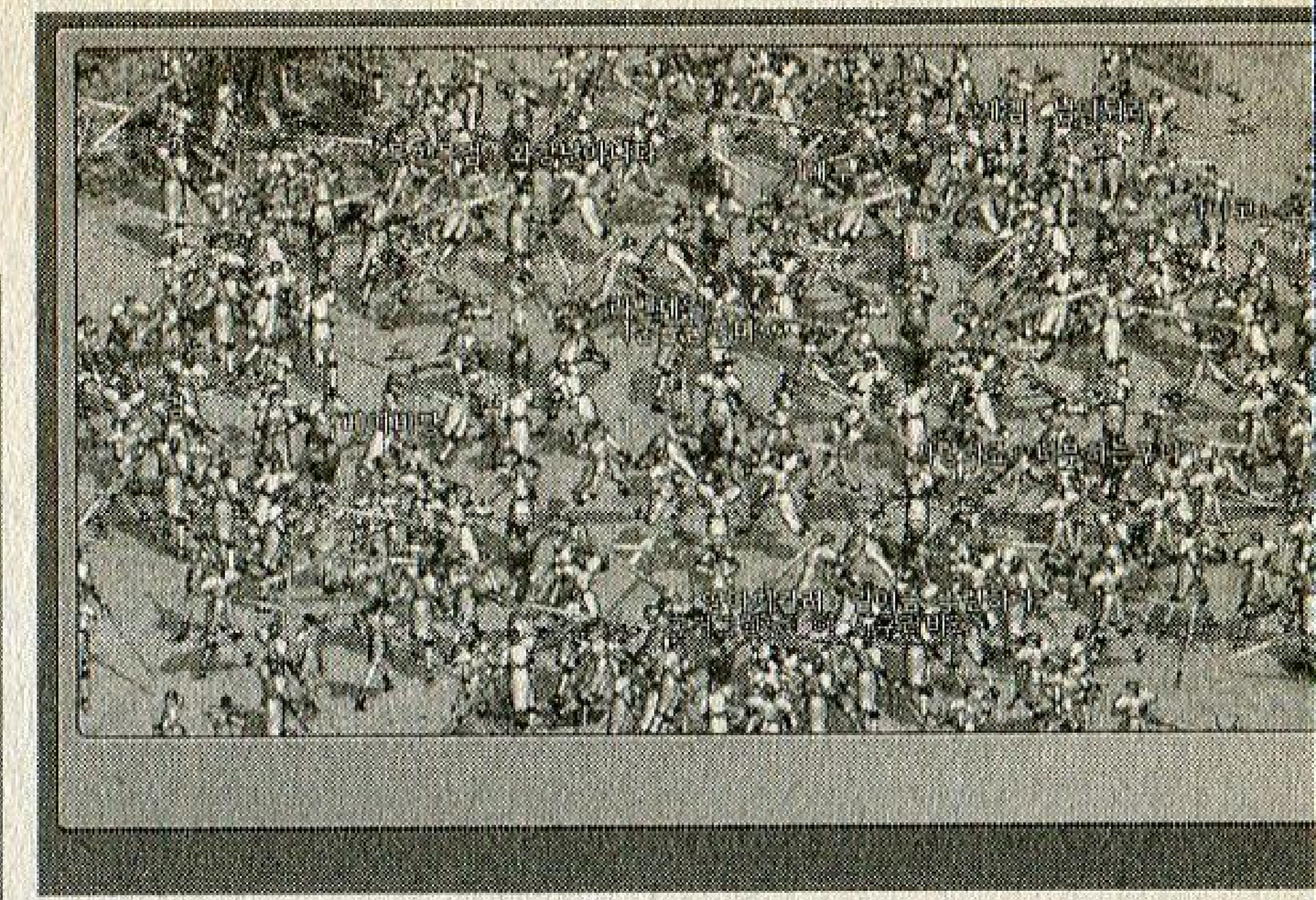
悪性オタクが稀にあるじゃないですか。ま、韓國の悪性オタクはこういう人種なわけです(でも案外いざとなったら社会復帰は早いです。いきなり“こんな人生はダメだ!!”とか叫んで常軌に戻る人ってよくいますし)。

話が少しずれますが“装備を買う”ってことの説明なしでは日本の皆さまに絶対理解してもらえないと思いますので、そこらへんの話をちょっとだけします。『リネージュ』では強い装備をモンスターとかを倒してから獲得するわけじゃありません。自分で作って行かねばならないのです。強い装備を作るにはまず基本装備に特殊な強化アイテムを使います。これを“藥を塗る”って言いますが、とにかくこれが成功すればその装備の基本の強さに＋１がつきます。失敗すれば装備がそのままブッ飛び。もうスリルですね。その補整が高くなるにつれ成功率が極端に低くなるのはもちろんのことです。＋８や＋９になると國寶級と言われますし、最高級の＋10は実際にあるかどうかさえ確認されておりません。とにかく、こういう仕組みで強いアイテムの希少性が守られますし、ゲームのサービス開始から時間が経っても装備のディプレイが起きないわけです。で、レベルが高くなると装備も強くなることはないのです。だから強い装備にますます高値がつくわけです。

ささ、道は遠い。今度はPKについて話しましょう。ほとんどのオンラインRPGで、PKとはやってはならないことです。だからすごく制限的に許容されていたり、PKをやったプレイヤーにはすごいペナルティーを喰わすなどの方法でなるべくPKを押さえます。

だけど、『リネージュ』は違います。かえってシステム的にPKを助長するのです。『リネージュ』ではPKへの制限がほぼありません。あと、『リネージュ』ではプレイヤーのＨＰが０になると、持っていたアイテムを一つランダムに落とすことになります。何を落とすかは言葉通りのランダム。易々と拾える藥草を落とす時があれば、奇跡的に手に入れた＋８の剣を落とす時もあります。問題はこれを狙ってPKをやる人たちが度に過ぎるほど多いということです。運良く相手が高いアイテムを落とした時、それを拾って売ればかなりのカネにできますから。幼くて分別力のない子供(小學生ぐらいの)とか、暗黒道に落ちて行くところまで行ってしまった人ならもう惡鬼のようになります。しかもこういうのって、一度始めたらエスカレートしますね。

「そんなことできるわけないじゃないですか、信じらんない……」って言いたいところだと思いますが、私としては“リネージュの世界はもともとそんなもの”としか言いようがありません。もちろん始めはPKというオンライン上の犯罪に抵抗を感じる人も多かったんですが、いつの間にかそんな抵抗は消え去り、PKは自然な日常事になりました。抵抗が消え去ったと言うよりは、抵抗を感じる人がそんな『リネージュ』への適応をやめて消え去ったと言うべきですね。そしてそんなことに抵抗を感じない、あるいはその心の抵抗よりも現金にできるアイテムとアデンへの欲望が大きい人ばかりが集まって、制御のできない欲望で世界を構築したわけなんです。違う意味の欲望のためゲームをプレイし、その欲望をよりたやすく満足させるため何気なくPKをやる、



そんな殺伐とした世界が『リネージュ』の世界なんです。ある意味では中世の暗黒時代を本当によく再現させたのかも知れません。

まあ、こういうPKプレイヤー、あるいはおカネ目当てのプレイヤーだけで『リネージュ』の世界が構成されているわけではありません。幸いなことに、『リネージュ』を純粋にゲームとして楽しみ、その仮想世界を楽しむため接続する人々が遥かに多いです。PKプレイヤーは『リネージュ』の全体人口の10%ぐらいに推算されています。オンラインゲームに触れてない方なら“まあ、そんくらいならいいんじゃない？”って思うかも知れませんが、それがそうでもありません。たとえば、皆さんのお住まいの町で、10人に１人が犯罪者、しかも殺人前科数10犯の凶悪犯としたらいかがでしょうか？しかもその凶悪犯が今度はあなたを狙うかも知りません。恐ろしいでしょう？　はい、恐ろしいことです。恐ろしいや、恐ろしいや～

あら、編集部にだだをこねて２ページにして頂いたのにも關わらず、もうページ切れになりました。これだけでも『リネージュ』、または韓國のオンラインゲームに興味を持つ方々にはまあまあ面白い文章になったと思いますが、肝心の18才利用可については全然述べずに終わってしまいましたね。では殘りの話は次回に讓らせていただきます。

※この原稿は韓国人のライターが日本語で書いています!!

テリョン(鄭泰滝)(bulmory@gamerz.co.kr)：オンラインゲームと現実社会の経済構造比較という面白く、重ったいテーマの研究を私のLifeWorkとして進めて行きたいです。が、なかなかうまく行きませんね。

ゲーム批評からひとこと　あと、アニメ「スプーンおばさん」でおばさんが小さくなるという秘密を知ってる女の子の名前知ってる人、教えてください。　（東京都　あのエリマキみたいなしてるコね）

ゲームが職業、でもプロゲーマーではありません。じゃあ、なによ??

Korea's Game Trend

韓国ゲーム電文

第九回
リネージュ、審査で18歳利用可と判定される



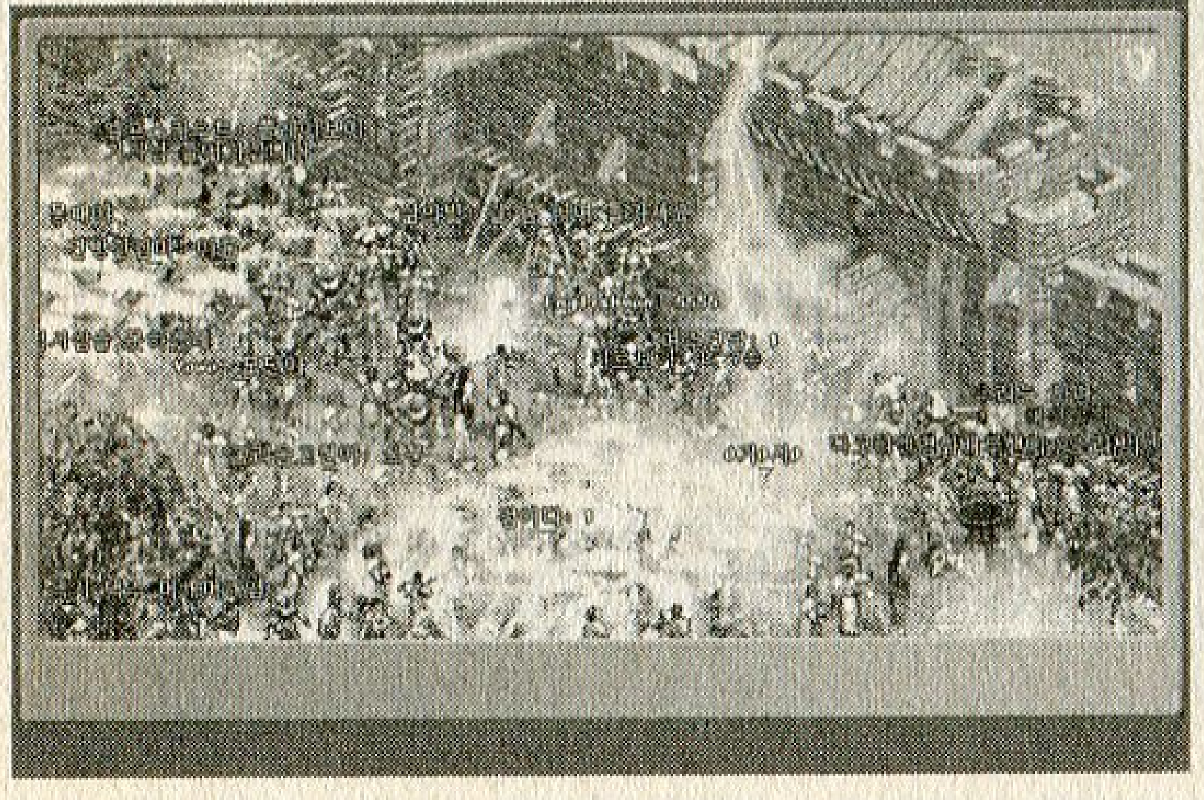
リネージュはどのようなゲームなのか

我らの青春に前置きはいらん、バッサリと去頭截尾して行きましょう。韓國で『リネージュ』が18歳利用可(日本の18禁と思えばいいです)を打たれました。日本の皆さんの中にもこの件について関心を持つ人が少しはいる(かな)と思いまして、今回の韓國ゲーム電文では『リネージュ』の18歳利用可について書かせていただきます。

『リネージュ』が18歳利用可になった背景を理解するためには、まず韓國での『リネージュ』がどんなゲームなのかについての理解が先行されるべきだと思います。韓國でサービスされている『リネージュ』は皆さんが一般的に知っているようなオンラインRPGの世界とは全然違う形、全然違う構造を持っています。いろんな人たちが集まって、楽しくコミュニケーションを交わり、共通の目標に向かいお互い助け合いながらその世界を旅する。現実の自分とは違う、もう一つの自分を楽しむ。もう一つの自分を演じる。……というのが一般的なオンラインRPGの面白さだと思います。ですが、韓國での『リネージュ』はこれとは少し、いやすごく違います。結論から言いますと、『リネージュ』は一度味わったら二度とやめられないような、欲望の渦巻きの中にプレイヤーを追い込む構造を持っています。乱暴な言い方をすると、暗黒道に走りたもうたオンラインRPGだとも言えますね。そしてそんな欲望の渦巻きを編み出す中心システムはアイテムの現金化とPK(プレイヤーキラー)です。不思議なことに『リネージュ』から流通されるお金(アデン)とアイテムはどんなオンラインゲームよりも現金化が活発にされています。高価アイテムは想像以上に需要が高いし、その市場基盤も広く堅いです。アイテムやアデンはほぼ即時に現金に替えることができます。そしてそれは『リネージュ』をプレイする人たちにはごく自然なことに受け入れられています。どうしたらそういう風になるのかと、聞かないでください、ぜひ。私が聞きたいくらいなんですから。為替レートはリネージュアデン:韓國ウォン = 1 : 15 くらい。『リネージュ』の世界になれているゲーマがお金目当てで『リネージュ』をプレーする場合、まず初期投資費として50萬ウォン(日本円で5萬円ぐらい)が必要です。それを基に強い装備を買います。そして一日中モンスターを倒して手に入れるアイテムやアデンを現金に代えると大体5萬~7萬ウォン(日本円で5,000円~7,000円)は稼げます。すなわち、あるていど初期投資(50萬ウォンのおカネはらって装備を買った)を行った人が一日の運營(リネージュのプレイ)で回収できるお金は5萬~7萬ウォンくらい。たったの10日でモト取れますし、一ヶ月やれば月收150萬~210萬ウォン(日本円で15萬~21萬円)です。しかも全盛期には月収300~400萬ウォンまでも行けたそうです。

こりゃナンボですね。日本より韓國の物価が低い(大抵日本の70~80%ぐらいかな)ということを勘案すれば更にナンボです。ちなみに韓國大企業の大卒新入の初任は200萬ウォンぐらいです。

要はこういうおカネ目当てに『リネージュ』をやる人がすっごく多いのです。多人數でチームを組んで、PCバン住み込みで専門的にやったり、更には、事務所を借りて会社式にやったりする輩もいます。こりゃもうゲームではなくて一種の労働ですね。ま、職業的に『リネージュ』やるちゅうこたぁ、人間として滅びへの始まりです。……えっと、日本には部屋に閉じ籠ってアニメやゲームばかりやってて社会的にはぜんぜんダメな、



ゲーム批評からひとこと 仕事が忙しくなってくるときに限って、隣の編集部の方が貸してくれた「ドクター秩父山」を読みたくなる。(東京都　眠くて両手があったかい)

伊豆大島が大噴火したあの年、家庭用ゲーム機に女神が舞い降りた……。



皆さんは初めて燃えた（萌えたでも可）ギャルゲーっていったいなんでしょうか。ギャルゲーの定義って何だっつ話になると「ギャルがクローズアップされるゲーム」って事だと思うんですが（俺は）藤崎詩織で頭おかしくなった若い人もいるでしょうし、春麗で道踏み外して気付いたらエロ同人描いてました！っつ悲しい人（知人だ）もおられるでしょう。そもそもギャルゲーの祖とは何か。アーケードは網羅できないので家庭用で限定すると、ナムコ謹製のナムコット『ワルキューレの冒険』でありましょう。（こういう事書くとゾルゲ市蔵とかがいや、違う、とか云い出しそうですが非常に面倒なので彼は土に埋めます。）

しかし良く考えるとギャルが主人公のゲームって男子が興じるに構図的にどうですか。ロールプレイングな視点で云えば男子なのにギャルになる訳じゃないですかすね毛野郎でも、ああ！俺って女神様！って空間が生まれる訳じゃないですか。素晴らしいですよね。まあ逆に考えると麗しい女子がマリオに興じたりすると強制的にイタリア人のヒゲオヤジにさせられて本当にゲームって素晴らしい。

ワルキューレの冒険	ジャンル：ARPG／メーカー：ナムコ／機種：FC／価格：3,900円／発売日：'86年8月1日

斉藤智晴（さいとう・ともはる）：この号が出る頃には35歳になっております。ハッピーバースデー俺。去年は友人からいらないファミコンソフトなど貰いました。皆さんもいらないソフトなど編集部経由俺へ。http://www.ocv.ne.jp/~la-saito/

エロの星の名の下に

モーレツ！しごき教室

南敏久

第17話『DISCIPLINE～The record of a Crusade～』

ジャンル：AVG／メーカー：アクティブソフトウェア／機種：Win98＆2000＆Me＆XP／価格：8,800円／発売日：2002年8月30日

なんちゅうか最近ロリだプニだとそっち方面が騒がしいですな。南サンも小柄な女のコは特にキライ、というわけではないのですが（桃井望とか笠木忍とか）どっちかというと背の高い、大柄な女のコの方に目を奪われてしまいます。とくに170㎝近いコなんかはもう、街で見かけただけで心臓鷲掴みというか、ついついその後をつけていきたくなります。お尻の匂いを嗅ぎたくなります。一回りサイズの小さいレオタードなどを着てもらいたくなります。いわゆる一目惚れ、というヤツですがおかしいなぁ。子供の頃『Theかぼちゃワイン』とか大ッキライだったのになぁ。

と、そんなわけで今回紹介するソフトは『DISCIPLINE～The record of a Crusade～』。学園モノですが登場する女のコちゃんが全員8頭身美人、いや人によっては10頭身超えちゃってるんじゃないの？　というマサに時代の反逆児的1本（そのワリに結構売れてたりしますが）。

エロゲーの主人公の常として家庭の事情で一人離れて聖アルカディア学園に編入してきた早見拓郎くん。ところがこの学園、最近共学になったばかりで女子生徒の数が圧倒的に多く、その上彼女たちに学園理事長の妹にして最大の問題生徒、森本レオナが大きな影響を与えているため男子生徒はただただ彼女たちに弄ばれるだけの存在として扱われる恐るべき女権帝国と化していたのです。当然転入してきたばかりの早見くんなどは彼女たちにしてみれば物珍しい新しいオモチャにすぎないので、行く先々で腰の抜けるような散々な目に会います。

学園内では早速森本サマに目をつけられ怪しげな薬を打たれて強制勃起させられた上に怒涛の6本抜き。クラブ見学に行けば部長たちに赤くなってヒリヒリするほどシゴキ回され、ほうほうの体で寄宿舎に戻れば反森本派……なハズの寮生たちにお腹がいっぱいになるまで搾り取られてしまうという気がつけば『ぶっかけ天使シルキー＆ミルキー』以上の精汁乱舞作品となっておりましてイヤ、コレで制服着たままのエロシーンが多かったら南サン、ちょっと危なかったところです（←何が？）。この後物語は全く思いもよらない方向に展開していきますが（ヒント・ダイナマイトどんどん）、最後までいろんな汁が飛び散ることには変わりありません。さてこのゲーム、珍しく男性の声も入っているのですが、主人公早見くんの声が女のコの前でオロオロとなす術もなくピュッピュク抜かれちゃうマゾっ子くんにしては少々野太すぎやしないかと思うのですが皆さんどうでしょうか？



会話の途中に鞭を入れてくるレオナ姫は某裁判ゲームの検事と見事にカブっててエロゲーも時流読むのに大変だなと思う次第

次回、ちょっとした重大発表アリかも……の第17話

南敏久（みなみ・としひさ）……'73年生まれの特殊造形業＆怪獣博士。かなりインチキですが、ホームページができつつあります(http://shokushu.hp.infoseek.co.jp)。この本でてる頃も……まだ、ちょっと中身寂しいかも。相変らず仕事的にも生活的にも大きな動きはありませんが来年はもうちょっとイロイロできるといいなぁ。それはともかく、慎んで桃井望さんのご冥福をお祈りします。

E.C.M Electronic. Composed. Music. Vol.9

GMトピックス

▼サイトロン動く！

おなじみサイトロンが大きな動きを見せた。「サイトロン・ウェブシティ（※2）」をオープンさせ、今後ゲーム音楽のダウンロード販売も予定しているとのこと。

また、レジェンドシリーズのプレゼント景品「アーケードサウンズ'80s」も当選者の手元に届いたころだろう。こちらはレア作品や、録り直し完全版、通常は聴くことができない未使用音源を収録したアルバムだ。これからもサイトロンからは目が離せない。

▼「レイドラ」出てました（汗

格闘ファンに人気の『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』のサントラが既に発売されていた模様。購入が間に合わなかったので次号の当コーナーでレビューしたい。

通販限定品なので、購入したい方はノイズファクトリー社ＨＰ（※3）へどうぞ。

▼予想以上に好評で感謝！

筆者監修の書籍「そうだ、ゲームミュージックを聴こう！」は一般書店で見かけないとのお叱りを頂きつつも、ネット通販では予想を上回る売れ行きを見せ、各地のニュースサイトで好評頂いております。まだの方はぜひどうぞ！

ビートマニア　ザ　ファイナル　オリジナルサウンドトラック（ＫＭＥ）

音ゲーの礎を築いた『ビートマニア』が自ら「ファイナル」を掲げて登場。初代の作曲者３人を久々に勢揃いさせた構成、期待を裏切らないトラックの連続は感傷的にならずにはいられない。

他のコナミ作品からの移植曲が未収録なのは少々不満。２枚組にしてでも入れて欲しかった。

ファミコン音楽全集　ロックマン１～６（セルピュータ）

現在の子供たちにまで長く愛され続けるロックマン。その元祖であるＦＣ版６作品のオリジナル音源を３枚組の大ボリュームで収録したアルバムが発売された。

ロックマンの音楽の魅力は「キレの良い音色」と「高密度のメロディ」にあると言える。歴代作品のゲーム性の進化とリンクした音楽面の変遷も注目して聴いてみるのも良いだろう。

予約限定発売は締め切られたが、ｅ−カプコンＨＰ（※１）では「再生産検討中」と告知されている。今後に期待しつつ同サイトをチェックして損はないだろう。

Phantasy Star Online Songs of Ragol Odessey ～Soundtrack Episode 1&2～（サイトロン）

本作はＤＣ版サントラ未収録だった楽曲中心のディスクと、ＧＣ版『エピソード２』の新曲を中心に収録したディスクの２枚組で、その収録内容は満足度が高い。

壮大な広さを感じさせながら、スマートなＳＦ感を表現した音は、繰り返し聴いても飽きさせない工夫に満ちており、実に巧妙だ。

歴代『ファンタシースター』シリーズの代表曲をまとめてリミックスした、宇宙船のＢＧＭはメガドライバーにも激しくオススメ。

ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱオリジナルサウンドトラック（デジキューブ）

ＰＳ版の発売を前にした素早いサントラ発売は好印象だが、ＦＣ音源の記憶が邪魔をするのか、その音には一種の寂しさを感じた。

アコースティックな音が中心のアレンジは『Ⅶ』以降からのファンには聴きやすいかも知れないが、元曲を知るＧＭファンは満足できるだろうか？　映像の進化に音が戸惑ってはいないだろうか？

個人的にはＷＳ版の音源も収録して欲しかったところだ。

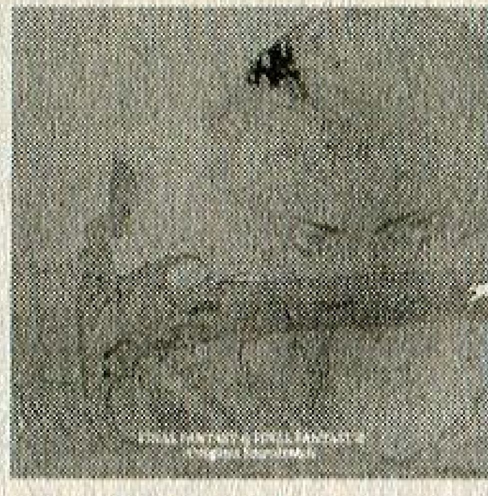
G-trance（ジー・トランス／罰帝）：ていうか海外版の『ＤＤＲＭＡＸ』ってばズルい！　国内版では踏めない曲満載じゃないですか！　真剣に個人輸入を考えながら『テクニクビート』にサウンドテストがないことに殺意を覚える29歳の秋たけなわ。



ファミコン音楽全集
ロックマン1～6
¥5,040



ビートマニア ザ ファイナル
オリジナルサウンドトラック
¥2,243



ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ
オリジナルサウンドトラック
（デジキューブ）¥2,854



Phantasy Star Online
Songs of Ragol Odessey
~Soundtrack Epiosde
1&2~ ¥3,360

名作ＧＭレビュー

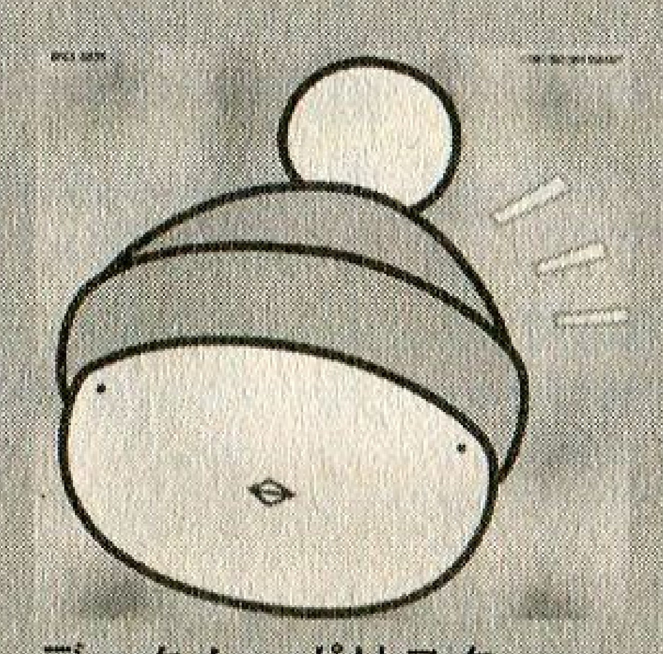
【たくさんへべれけ（ポリスター）】

たまには軽く聴けるＧＭも欲しい。でも面白いモノを聴きたい、とお悩みの皆様に強引に推薦するのが今回の「たくさんへべれけ」。

本作はＳＦＣ版『すごいへべれけ』の発売後にリリースされたもので、『へべれけのぽぷーん』やＦＣの初代『へべれけ』、隠れた名作としてレトロＧＭファンに人気の『ギミック！』を収録している盛りだくさんな構成だ。

ＳＦＣ音源はサンプリングを利用できるため、無駄な声優起用も多かった。だが本作は若本規夫、千葉繁、林原めぐみ、かないみかのベテラン声優陣４人の声が効果的に良い方向に働いている希有な例として評価したい。

キュートでナンセンスな「へべわーるど」のキャラクターたちのように、ダラーっとしながら、それでいてのんびりしすぎない本作、ゲーム音楽らしさ溢れる良盤だ。



データム・ポリスター
'94年6月25日発売
¥2,500

（※１）ｅ−カプコン　http://www.e-capcom.com/
（※２）サイトロン・ウェブシティ　http://www.webcity.jp/
（※３）ノイズファクトリー　http://www.noise.co.jp/

第2特集

現実よりも仮想の女性に惹かれる男たち



VS



ハマれる人は、かなり深いところまでとことんハマれる、それがギャルゲー！　ならば問おう、「ギャルゲーの美少女たちは現実の女性を超えられるのか」

そしてそんな仮想空間の美少女たちに惹かれるユーザー「ギャルゲーマー」とは一体どんな方たちなのだろうか？　そもそもなぜ現実の生身の女性ではなく、触ることもできない仮想空間の女性に惹かれるのだろうか？

仮想美少女に惹かれる＝現実の女性を超えている。安易に言えたことではないかもしれないが、偏った見られかたをしているギャルゲーマーたちが、どこまで普通の考えの持ち主で、どこまで理解したうえで行動をとっているかを検証してみる次第である。

これを読めば、ギャルゲー・ギャルゲーマーに対する偏った見方が一変する！……はず。

「現実」vs「仮想」勝つのはどっちだ!?

ギャルゲーは現実の女性を超えられるのか

ギャルゲーマーと一般ユーザー、そして普段まったくと言っていいほどにゲームをしない方、3者の血圧・脈に見る判定とは。

意外？ 納得？

現実の女性よりも仮想の女性に入れ込んでしまうユーザー、それがギャルゲーマーだ。言ってしまえば、アブノーマルな部類に属している方たちである。

かたや現実の女性にしか興味がなく、「ギャルゲー」なんてやっているヤツは駄目だ、もっと現実に目を傾けろ。やっているのは勝手だけど、押し付けないでもらいたい、というのが一般ユーザーになる。世間的に言えばこちらがノーマルということになるだろう。

このように分類されてしまうのは、仮想の女性が現実よりも劣っているということだろうか？

たとえば触れないこと、自由にコミュニケーションが取れないこと、そして何より2次元のものであることが挙がる。これだけでも充分すぎるというのも、確かに理解できないわけではない。しかしそれが劣っている証明になるとは考えられない。なぜなら、これらの項目には「魅力」という点が含まれていないからである。

そこで編集部では、この「魅力」という項目に焦点を当ててみようと考えた。具体的な方法としては、ギャルゲーマーの平常時、「ギャルゲー」プレイ時、現実の女性との対話時＋αの血圧・脈を計測したうえで、勝敗を決してみようと考えたのである。

そうと決まれば早速にでも測定というわけで、ギャルゲーマーを代表して編集部のギャルゲーマーが、この実験を快く引き受けた。以降実に簡単ではあるが、結果を明記させていただいたので、まずはそちらをご覧いただこう。

■測定結果

―平常時―
血圧119-87、脈拍82（以下同）
―現実の女性との会話時―
112-85、84
―「エロゲー」プレイ時―
111-81、100
―某ミニスカ番組視聴時―
109-80、75
―「ギャルゲー」プレイ時―
107-81、80

どうだろうか？ 結果的にいえば、血圧はほぼ変化なし、脈拍に至っては、極度に反応を示したと思われるのは、『エロゲー』プレイ時のみとなっていて、他はほぼ均等といった感じになる。しかし数値だけで見れば、「ギャルゲー」は現実の女性どころか、平常時よりも低いのである。ギャルゲーマーならば、プレイ中にこそ萌えて、血圧・脈拍共に右肩上がりになるはずだと、考えていた編集部にとっては驚きの結果となった。

これは一体どういうことなのか？ 普段見慣れているせいで、言動とは別に、体は何の反応も示さなくなった。それが一番正しい

ギャルゲーをやたことはありますか？
やっている人をどう思いますか？

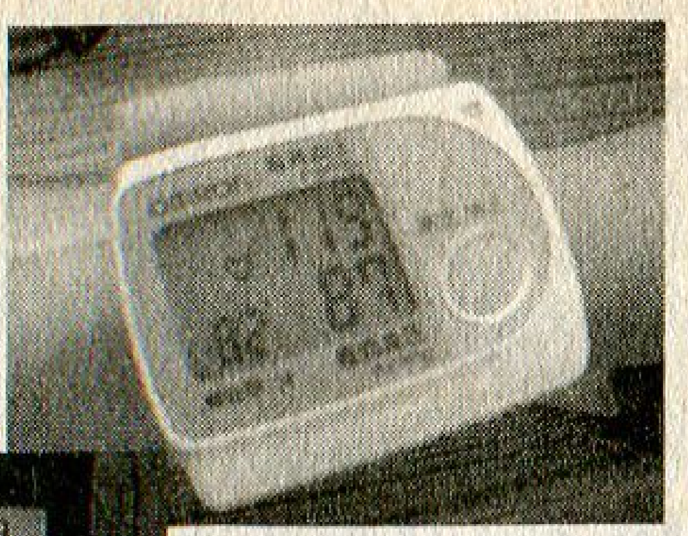
バカ系のギャルゲーは良く遊ぶけど、ギャルゲーで「泣ける」とか言ってる人達は気持ち悪い。
（大阪府　交通量調査員）

考えのように感じるが、どうも腑に落ちない。慣れていることがネックとなるのであれば、普段「ギャルゲー」をやらない一般ユーザー、ゲームを全くやらない一般の方はどのような反応を示すのか。

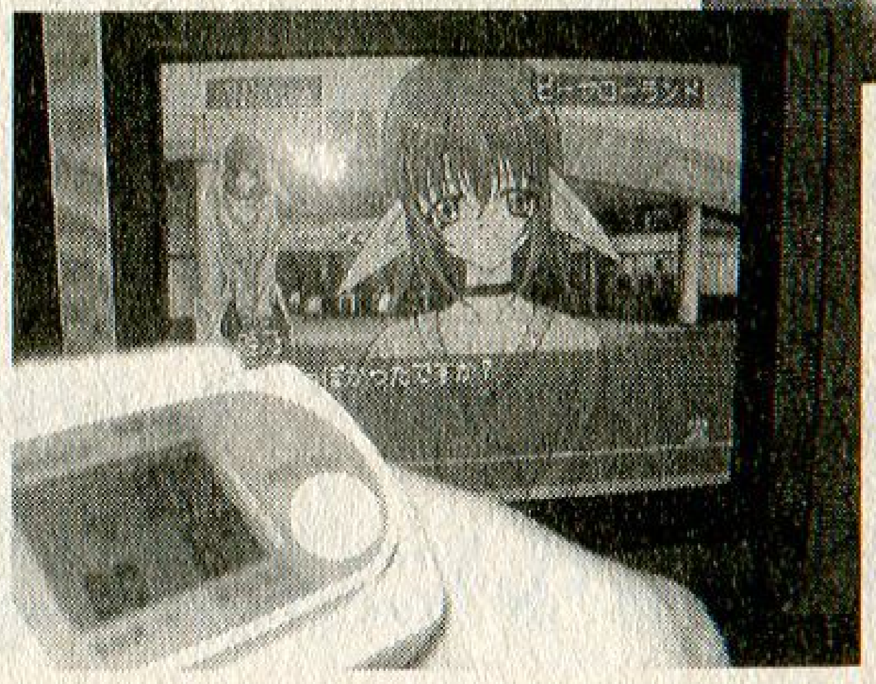
そちらを検証すれば、何らかの答えが導きだされるかもしれない。

そこで早速、一般ユーザーであるAさん、普段全くと言っていいほど、ゲームには縁がないBさんに依頼し、今度は平常時と「ギャルゲー」プレイ時のみを対象に、同じ実験を行ってみた。

ソフトも全く同じものを使用しての結果は以下の通りである。



こちらが平常時の測定結果。まぁまぁ健康と言っていいレベル。



測定に使用したソフトが悪いというのは、言いっこなしということで。

■測定結果

・Aさんの場合

―平常時―

96－56、78

―「ギャルゲー」プレイ時―

100－49、74

・Bさんの場合

―平常時―

112－68、77

―「ギャルゲー」プレイ時―

120－83、79

Aさんが低血圧で、危険ではないか、という点に関しては関係ないので、触れないでもらいたい。

こちらの結果としてもAさんは大した反応を示してはいない。だがAさんは「ギャルゲー」プレイ前から終了にいたるまでずっと、「こんなのやって喜んでいるなんて、信じられない」と悪態をついていたのだ。それを考えれば、変わらないというのはある意味反応を示しているともとれる。またはバカにしているあまり、何の魅力も感じず、本当に嫌っていたとも。

逆に今までと違うのは、血圧・脈拍共に上昇を見せたBさんのほうだ。ゲームを全くやらないBさんは、純粋に仮想の女性に惹かれたということだろうか。もしくは、元からギャルゲーマーとしての資質が備わっていた。どちらも考えられることではあるが、普段ゲームをやらないBさんでは判断のしようがないというのが本音になってしまう。

どちらに傾くのか

3人の方にご協力いただいたこの実験も蓋を開けてみれば、なんとも曇り空といった感じである。

はっきりとした結論を出すに至る結果になるわけでもなく、一瞬血圧計自体に問題があるのでは?と考えたこともあるが、「エロゲー」プレイ時の脈拍の上がりようを見る限りでは、壊れてはいないのだろう。ならば、このいかにもどっちつかずの結果は何なのか。フラットの極みともいえる状態になるからには、何か原因と呼べるものが存在するはず。それを突き止めずして、この企画が成功するとは思えない編集部としては、次のように考えてみることにした。

女性に区別は存在しない

仮想であれ、現実であれ、女性は区別されないということだ。確かに対話時の相手が好きな女性であったなら、恋人であったならという疑問は存在する。しかしそれは、「ギャルゲー」においても言えることで、萌えツボにはまるキャラクターであったり、自分の好きな性格・容姿に当てはまっていることと同じなのである。

今回の実験においては、残念ながらそれに該当する項目が見当たらなかったというだけで、これがまた別の、もっと3人の方それぞれの趣味にあうものであれば、結果は違うものだっただろう。

そう考えた場合、やはり「仮想の女性は現実を超えられるか」という議論は、それぞれの心情に大きく左右されるものであり、一概には言いきれるものではない。納得がいかない方も多いと思うが、心とは違い、体は正直なものである。

今はただこのフラットな状態が、どちらに傾くことになるのかを静かに見守ろうと思う。（編集部）

ギャルゲーをやたことはありますか? やっている人をどう思いますか?

『ときメモ』以外はしたことなし。薦められても困るが、個人で遊ぶ分にはいいのでは?（大阪府　藤岡　賢一）

ギャルゲーはなぜ嫌われるのか？

何がいけないのか？　一体何が悪いのか？
別にどうでもいいって訳じゃないんですよ！

私はアニメが嫌いである。大概のアニメは媚びた美少女キャラが出てきて気持ち悪いので、近寄りたくない。そういうのに熱を上げているアニメファンは本当に鬱陶しい。人間の屑だ。……という発言に正論だと頷ける人はいるだろうか？　暴論、偏見の類である。

しかしこういった意見が何となく受け容れられているのが、ギャルゲーに対する見方である。なぜギャルゲーは嫌われるのか？

まずはギャルゲー本体だ

ギャルゲーが嫌いという人の気持ちはよく分かる。瞳キラキラ、頬を赤らめて扇情的なポーズを取った美少女イラストのパッケージが並んでいる棚があったら、確かに近寄りがたい。「そういう物を好んで買う人だ」と思われるのが嫌だという、思春期の童貞少年のような気恥ずかしさも分かる。ただ、それだけでギャルゲー全体を否定するのはもったいなくはないか？　しかもプレイして非難するのならともかく、それ以前にギャルゲーをゲームとして見ていない人も多い。それはなぜか？

■ギャルゲーなんてキャラクターグッズを売るだけの餌。こんなのに付き合うのは馬鹿！

■どれも同じ内容じゃねぇか。

確かに『ときメモ』とそれに付帯するグッズ商法が隆盛を極めた後のギャルゲーは、メディアミックスを念頭に置いており、肝心の作品が出てくるとせつなさが炸裂したことが多かった。そして売れ筋があれば類似商品が多発するのはあるゆるジャンルでのお約束だが、次に萌えられる作品を同傾向の新作をループして探して乗り換えるパターンがギャルゲーユーザーには多い。ただしこれはゲーム本編というより、制作者や懲りもせずにホイホイ飛びつくユーザーへの批判だろう。

■キャラクターありきで成り立つシロモノはゲームと呼べない！

ゲームの楽しさを味わうのではなく、キャラクターに萌えてもらうことを前提にしたゲームではないという説。もっともこういう人に限って、『ファイナルファンタジーⅣ』のパロムとポロムには泣いたんだよ～」とか、熱く語ってくれたりする（笑）。

それはともかく、本来はゲームを構成する一要素、あるいは「ご褒美」だったキャラクターが最大の魅力となってしまったゲームは概してつまらない場合が多い。

もっともキャラクターを立てることが作品を魅力的にすることもまた事実である。昔のにっかつロマンポルノが「裸出せば何やってもいいんだろ」とばかりに作家性の強い作品を連発していたように、ギャルゲーという看板の下でとんでもない作品が出てくる可能性がある。木（キャラクター）を見て森（ゲーム）を見ないことにならないように気をつけよう。

■ゲームとしての楽しさに欠けた紙芝居じゃねぇか

昨今のギャルゲーを俯瞰すると、SLGやRPGといったジャンルが激減している。代わりに主流となっているのが、AVGやノベルものだ。確かにこれらのジャンルは、比較的低予算で制作でき、自分達の意図をより直接的に表現で

ギャルゲーをやたことはありますか？
やっている人をどう思いますか？
やったことあるし、好き。ハイリスクだけど（滋賀県　PONTA）

きる。ユーザーも経験値稼ぎや強大な敵キャラクターの妨害を気にせずに、ゲーム内の世界に没頭できる。もっともこういったゲームは、その世界にのめり込めなければ苦痛である。これらによってギャルゲーが「紙芝居」と揶揄されることも多い。

もっとも「紙芝居」はギャルゲーに限ったことではない。イベントCGがムービーに置き換わっただけで、この文脈で語れるゲームは実に多い。というか、ゲームが拡散し浸透していくにつれ、メジャーなゲームほど、いかにユーザーの「負担」を軽くするかが一つの指標になっていたりする。それらを否定して硬派なゲーマー道を進むのもよい。ただしその道は、良い悪い、望む望まざるに関わらず、細まりつつある点には留意しておいてほしい。

実はギャルゲーユーザーが嫌いだったり

しかしギャルゲーが云々以前に、大きな原因となっているのがギャルゲーユーザーだ。

■とにかく熱く説いてくる

要はギャルゲーがいかに優れた作品が多いかとか、自分がいかに感動したとかを、熱く語ってくる。ところがこの手の人の多くは「泣ける」「感動する」といった、自分の感情を起点とした抽象的な言動を繰り返す場合が多い、相手の嗜好や感情を察する神経も持たず、まくしたてる場合がほとんど。こういうユーザーが、実はギャルゲーのイメージダウンを加速させる一番の原因だと思うのだが。こういう人は別のギャルゲーやキャラクターとの優劣論争を同好の士に挑んだりして手が付けられなくなっていったりする。そしてそういう人を嫌って放置できないアンチユーザーが参戦して事態は混沌の中に（笑）。

■現実の女性や人との付き合いを知らない

■恋だの愛だの性的な題材をゲームに求めるなんて変だ

二言目には「現実の女とは口もきけない引き籠もり野郎」という常套句が来る。インタラクティブ性というゲームならではの武器にかかれば、小説や映画以上にユーザーは幻想に没入させられがちである。もっとも現実を忘れるほど本気でそのキャラクターに惚れ込んでいる人というのはまずいなくて、ネタとして遊んでいるとか、好みの女性のタイプの典型、または俺的に感動させてくれたキャラクターとして捉えている人がほとんどだったりする。現実世界で生きている人間だから、それなりに折り合いは付けているわけで。

■デブで不潔、服装に無頓着な奴が多い

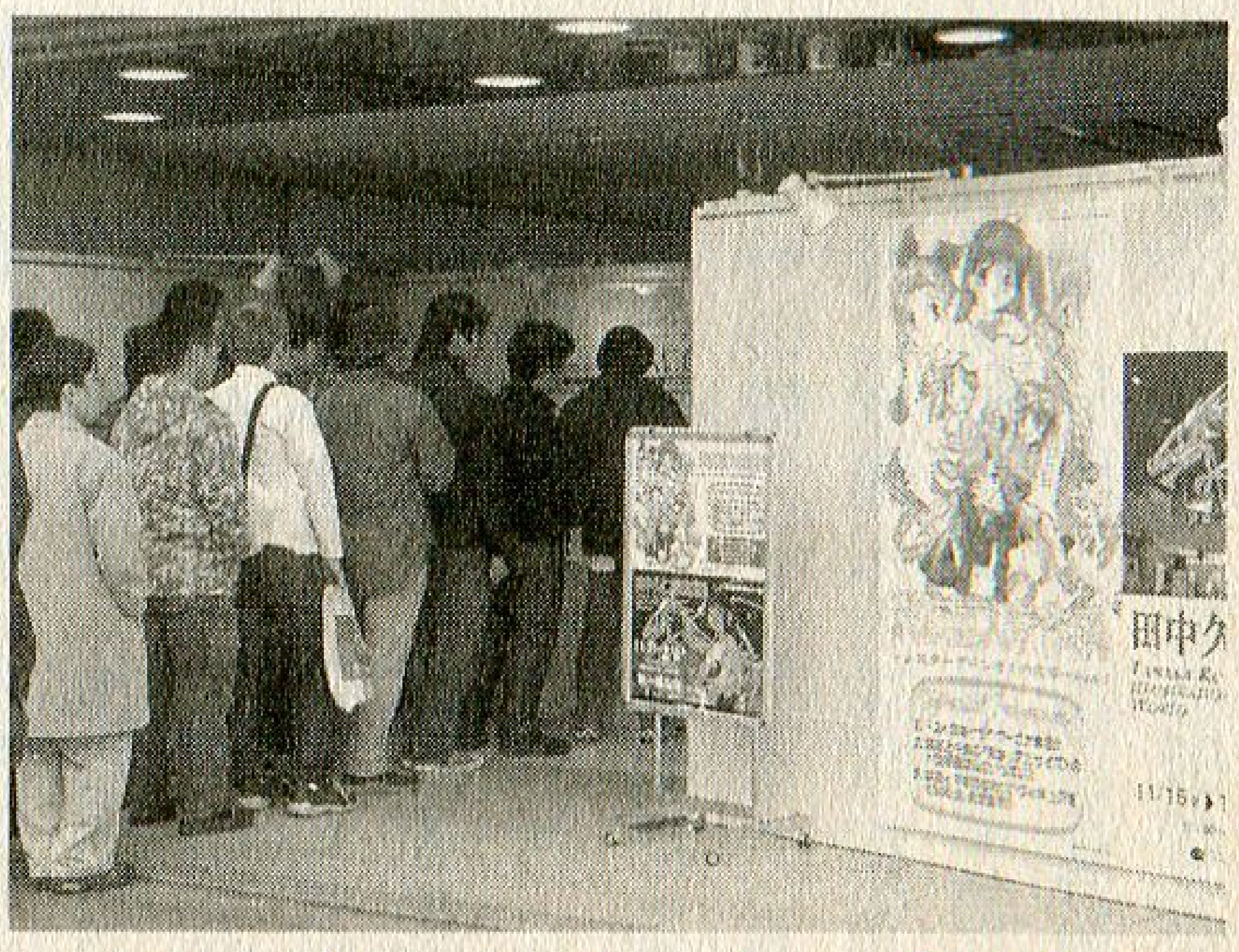
■うざい、常識を知らない

この辺の外見を攻撃する人は、学歴だとか人種だとか、とにかくケチを付けたがる人なので無視（笑）。ただ、言われる方も、たまに風呂に入ってこいとか言いたくなるような人がいるので要注意（徹夜して行列する人とかね）。

常識を知らない人間は、確かにいる。先にも書いたように、萌えなイラストには嫌悪感を感じる人が多い。好事家だけが集うOFF会で暴れる分には止めはしないが、興味がない人が多くいるところで、萌え萌えなグッズを広げたり、「××ちゅわーん」と叫ぶのは、ただの非常識である。

以上、ギャルゲーとそのユーザーがなぜ嫌われるかを大まかにまとめてみた。

明確に言えることは一つ。ギャルゲーユーザー、アンチギャルゲーユーザー、双方の多くがギャルゲーそのものに対してまだまだ無知という点だ。賛美するなり批判するなり、もっとギャルゲーについて勉強してくれ、というのが正直なところである。とはいえこちらもまだ麓を登り始めたばかりですがね（笑）。



並ぶこと自体は悪くないんですが、いざ中に入ってニヤニヤと笑いながら見ているのはどうなんでしょうか。

末廣（すえ・ひろし）：昭和生まれの20年ゲーマー。一時期潰された、コンシューマでの年齢別レーティングの復活に垣間見える、エログロで売らんかなという思惑は、ギャルゲーを加速化させるものなのか。

ギャルゲーをやたことはありますか？ やっている人をどう思いますか？	現実の恋愛も経験しなさい。そうでないとゲーム脳になっちゃうよ（笑）。 （北海道　予備校講師）

「ギャルゲー」境界線

呼ばれることは多々あろうとも、明確にジャンルとしては確立されていない「ギャルゲー」は一体どこからが「ギャルゲー」??

「ギャルゲー」と、「非ギャルゲー」の境界というのはどこに存在するのだろう。たとえば『サクラ大戦』は「ギャルゲー」だ。でも『FFX』は正統なRPGと評される。しかし、『FFX』は「ギャルゲー」だろ、という意見もある。ネーちゃんが出るものはすべて「ギャルゲー」、と答える人は大きなミステイク。格闘ゲームはすべて「ギャルゲー」になってしまう。大きな括りとして、「ギャルゲー」というジャンルが定着し、また市場を形成している昨今では、多種多様な判断方法じゃいけない。「これは！　ギャルゲーでござる」と明確に定義する何かが必要なのだ。この度、誠に僭越ながら私が、「ギャルゲー」の境界線はどこにあるのか、について模索してみた。

いろいろ検証してみて

考え方としては、どこを基準に自分が「ギャルゲー」を購入しているか、という所で考えてみる。最初に「特典にネーちゃんグッズが付くこと」だ。テレホンカードが付いたらいいと嬉し。しかしその定義からいくと『デッドオアアライブ3』は「ギャルゲー」になる。

次に「有名な声優を使ってる」というのを考えてみた。ファンががっちり買うので、ばっちり売れるし、「ギャルゲー」だろうと。でも、有名ではないほうが、既存のキャラと被らないのでよい場合が多々あるし、有名でも、少年役メインの女性声優をメインヒロインに起用して、無用な萌えを誘発され、アニメの少年の声に機敏に反応してしまい、周囲からショタ好きと勘違いされるケースもある。まぁ、全部『ときメモ』のことだが、実はあまり声優は「ギャルゲーか否か」に関連はない。

次は、パッケージに女の子の絵のみが描いてあること。店頭でネーちゃんが、ばばーんどどーんと描いてあって、裏パッケージにスクール水着ピンク色版みたいなのを着ていると、洋服に無頓着な少女だなハァハァ、お色気のないところが萌え。なんて思うバカなギャルゲーマニアのゲット対象となる。でも『Noel』はネーちゃん絵のない、クリスマスパッケージがあったような……これも違うか。

さらに考えてみると、原画がネーちゃん絵師ならば「ギャルゲー」という考え方もできる。たとえばいくら有名な先生が原画をやったとしても、それがギャル絵描きでなければ、「ギャルゲー」としては認められない、という考え方だ。だが、ギャル絵がちゃんと描けるかどうかって主観はどうなのか？『聖ルミナス女学園』とかあるし。と、いろいろ考えが錯綜しつづけた結果、おぼろげながらもいくつか答えに近づいてきた。いろいろな人と「ギャルゲーとは何か！」と、定食屋やらキャバクラやら仕事中にアツく議論した結果だ。なお、議論の結果『パワプロ』は彼女を作るのが主目的なのでギャルゲーである、という結論に達したことも付記しておく。

・女の子の出てくる比率が「ギャルゲー」の証

ゲームに登場人物する大半が女性、それも若いことが「ギャルゲー」であるかどうかの判断要素だ、と定義してみた。なるほど大半の

ギャルゲーをやたことはありますか？やっている人をどう思いますか？　あります。同志よ偏見と闘おう！（愛知県　へちゃ）



360度、どこから見ても「ギャルゲー」にしか見えませんが、実際はどうなんでしょうか。

ゲームは区分けが可能になる。大体7割を突破したあたりから、「ギャルゲー」といっても過言ではないだろう。だが、ネーちゃんを乗せて売り上げアップ！　という考えかたは「ギャルゲー」登場以前から『ワルキューレの伝説』など、さまざまなタイトルでやられていた手法であり、現在も同様にネーちゃんの出る本格アクションなどというものは存在するので、一概にこの定義で区分けはできなさそうだ。『ゼクセクス』や『サイヴァリア』とかは、STGにちょっとネーちゃんが出るタイプのゲーム。一人しか出てこないからネーちゃん率100%だ。一本綺麗に線を引くんだとしたら、ちょっと違う。複数人登場しなきゃ「ギャルゲー」にはならない、というなら『ルームメイト』は「ギャルゲー」ではなくなる……。

・主目的が女の子を口説くことにあるもの

ゲームは夢を与えてくれる。僕らに、想像を超えたドラマを見せてくれる。時として現実よりも甘く、はたまた絶体絶命の危機を、プレイヤーは共有する。画面の中で再生されている、映画と大して代わりのない存在なのに、操作という要素が加わったことで、より現実と境の少ない体験ができる。「ギャルゲー」のみでいえば、言って欲しい甘い言葉やドラマティックなシーン、現実よりも激しい愛を容易に演じることが可能になるのだ。ゲームは、共有体験をするバーチャルリアリティなもの、と考えた場合、中でも「ギャルゲー」は恋愛に主眼を置いた作品を指す。女の子を口説くのが主眼であれば「ギャルゲー」、という定義は一見合っているように見える。しかし、例外も存在する。たとえば『アトリエ』シリーズだ。あれはアイテムを作るのが目的であり、主人公も女の子であるから、恋愛要素が主目的とは言いがたい。

・さらに凶悪な敵、「キャラゲー」は「ギャルゲー」？

さらに例外が存在する。「キャラゲー」だ。たとえばアニメ作品をゲーム化したものは、全て版権つきキャラゲーとして定義される。さらに、少女漫画から出たタイトルなどに至っては、女の子も出るし恋愛要素がメインにもかかわらず、「ギャルゲー」とは言いがたいケースが多い。つまり今までの定義が当てはまらないのだ。「アクエリアンエイジ」でいえば、ネーちゃん全開で、有名声優も盛りだくさん。絵も萌えだけど……目的は東京の占領、という感じ。

結局、全てのタイトルに該当する定義は思いつかない。本当は「ゲームの中でもっとも秀でた要素がネーちゃんとコミュニケーションをとること」となるソフトが「ギャルゲー」そのものだと思うのだが、それは萌えキャラが一人いれば、どんなゲームでも「ギャルゲー」になる。ならば、結論はただ一つではないか。いろいろな思い出の「ギャルゲー」が目の前を通過した今、新しい悟りが生まれた。

・制作サイドがどう考えているか、が「ギャルゲー」の定義だ

「ギャルゲー」なのかが気になったら、メーカーの広報に電話をかけて「貴社の××は、ギャルゲーに該当するのですか？」と尋ねるのが一番近道。いくら作り手が「ギャルゲー」と思っていても、どうにもならないスパルタなイラストを配置されてしまったら、それは「非ギャルゲー」だし、制作者が「ギャルゲー」を作っていないつもりでも、ネーちゃんに萌えて撃沈してしまったユーザーにとっては「ギャルゲー」。個人の主観が加わり評価が変わる定義は、間違っている。ならば、制作者が「ギャルゲー」と思っているか？　これがいいんじゃないだろうか。「ギャルゲー」にも失敗はある。おおよそ見た目「ギャルゲー」ではないゲームが出来上がったとしても、制作サイドが「ギャルゲー」と思えば「ギャルゲー」なのである。

コンシューマ向け 『ギャルゲー』栄誉賞

もはや『ギャルゲー』というジャンルが消えることはない。では現在までに、歩まれてきた道はどのようなものだったのか!?

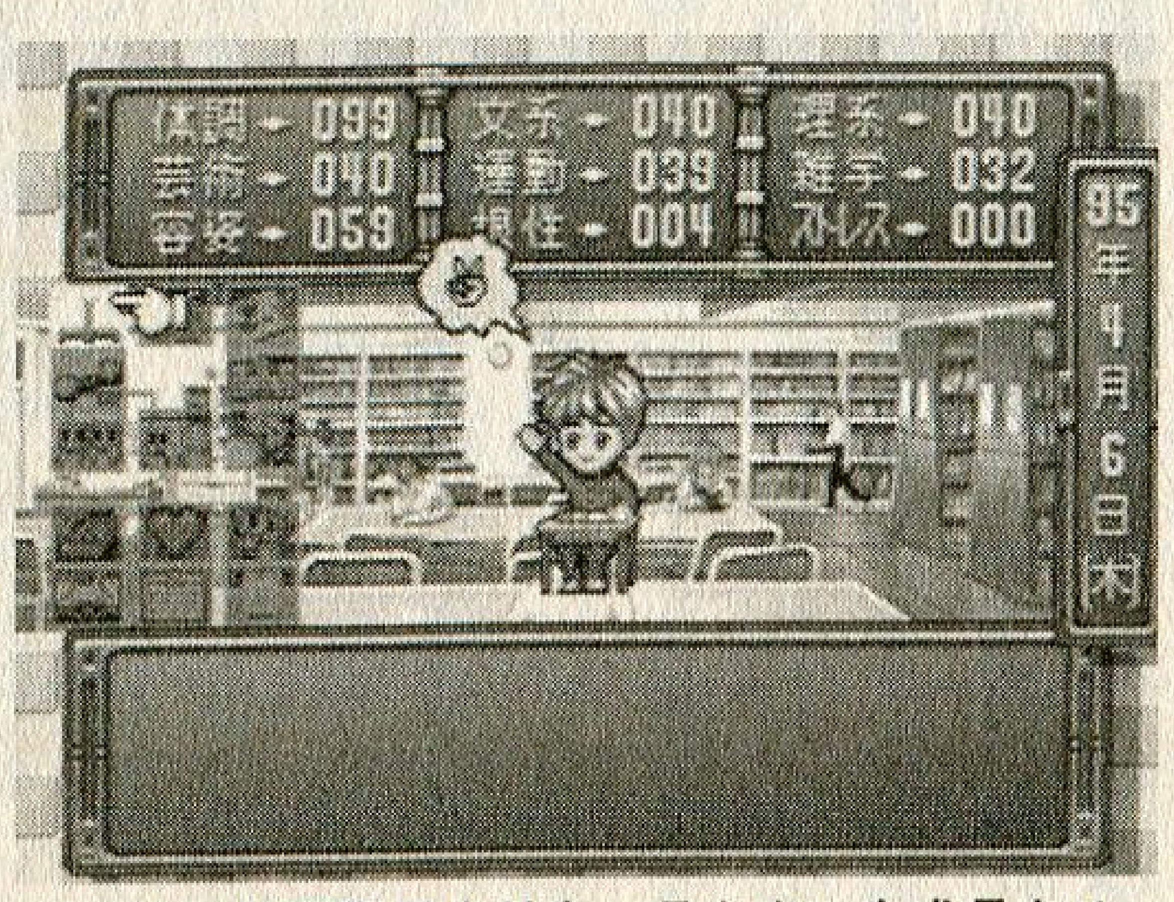
歴史に刻まれた大きな足跡

P73の表に記されているだけでも、軽く50本を超えてしまうほどの数が存在している『美少女ゲーム』。通称『ギャルゲー』。その歴史の中で、大きな楔となったものが4つあったと認識している。この大きな楔というのは、どれだけ売れたということではない。その市場、またはユーザーに対して、どれだけのインパクトを与えたか、ということである。

1つ目は誰もが知っている『ときめきメモリアル』（以下『ときメモ』）の登場だろう。一般ユーザーを巻き込みはじめたのは、ハードのシエアを占めていたPSに移植されてからだったが、当時ではゲームをめったにやらない人間でも、知らないと恥とされていたのではないだろうか？　実際ニュースでも何回か取り上げられていたので、そちらで耳にした方も多いことだろう。それほどまでに『ギャルゲー』の歴史を振り返るうえで、このタイトルの存在というものは非常に大きいものとなる。

2つ目は、ギャルゲーマーたちの地位、またはポジションを確立させた、『センチメンタルグラフィティ』（以下『センチ』）が来る。ゲーム市場がかなり盛り上がっていた時期ということもあり、その人気もかなりのものだった。とはいってもゲーム自体がそんなに売れたわけでもなく、どちらかというと、そのグッズが多く売れていた。お金を注ぎ込みすぎて、かなり危ない目にあった人も多いのではないだろうか？ このあたりから……この前からかもしれないが、『ギャルゲー』、ギャルゲーマーといったものが、一般とは相容れることはない特異なものと認識されるようになってきた。

そして3つ目は、言わずとした最強妹ゲーム『シスター・プリンセス』（以下『シスプリ』）になる。ゲームが低迷期に入っている現在において、かなりの盛り上がりを見せていることから、前2作と同時に発売されていたならば、いかに大変な事態になっていたかと、恐怖でならない。ただしこちらは下準備が存在していた。美少女ゲーム専門誌でもある「電撃G'sマガジン」誌上において、読者参



各コマンド選択によりキャラクターを成長させ、女のコたちの理想の漢となるべく精進した日々。

ギャルゲーをやたことはありますか? やっている人をどう思いますか?
ある、友人に勧められて1回はクリアしたが、ゲーム相手に機嫌を取ったり根回しするのがアホらしくて2周目はやれなかった。（青森県　蝦名　崇裕）

加型企画としてスタートしていたのだが、あまりの盛り上がりぶりにゲーム化が決定した。まぁ最初から人気が出た時のための用意はしてはあったのかもしれないが。

最後に4つ目、こちらは対象がうまく絞れない方も多いことと思う。簡単に言えば、PCからの移植作（以下『PC移植』）ということになる。なぜ、移植作が『ギャルゲー』を語る流れの中に含まれるのか？　それは現状を見れば一目瞭然だが、俗に『ギャルゲー』と呼ばれるタイトルのなかで、最も幅を効かせている点では『PC移植』が多い。要因としては両者の利害が一致した形となっている。現状でも5万は堅いとされる『ギャルゲー』売り上げに対し、コンシューマでの販売を目論むメーカーは、開発資金の軽減と、ある程度のユーザー確保＋新規開拓に結びつく。逆に開発元となるメーカーは、コンシューマで出す自信はないが、できれば一般のユーザーにもアピールしたい、という考えがある。それとやはり、ロイヤリティの問題になるだろう。

かなり脱線した話になってしまったが、『ギャルゲー』の歴史の中で、大きなものはこの4つであったと、考えている。



21世紀となった現在でも、なぜ踊っているの？　飛んでいるの？　と疑問ばかりが浮かんでくるオープニング。



国内組・海外組合わせて12名を誇る妹たち。それにしても「おにいたま」って、危険すぎる。

なぜここまでブレイクしたのか？

今まで挙げた4つの一体何が、他の『ギャルゲー』に比べて優れていたのか？　そりゃキャラがかわいいからだよ。と答えては身もフタもないので、それぞれの特長を分析したうえで、解答を得ようと思う。

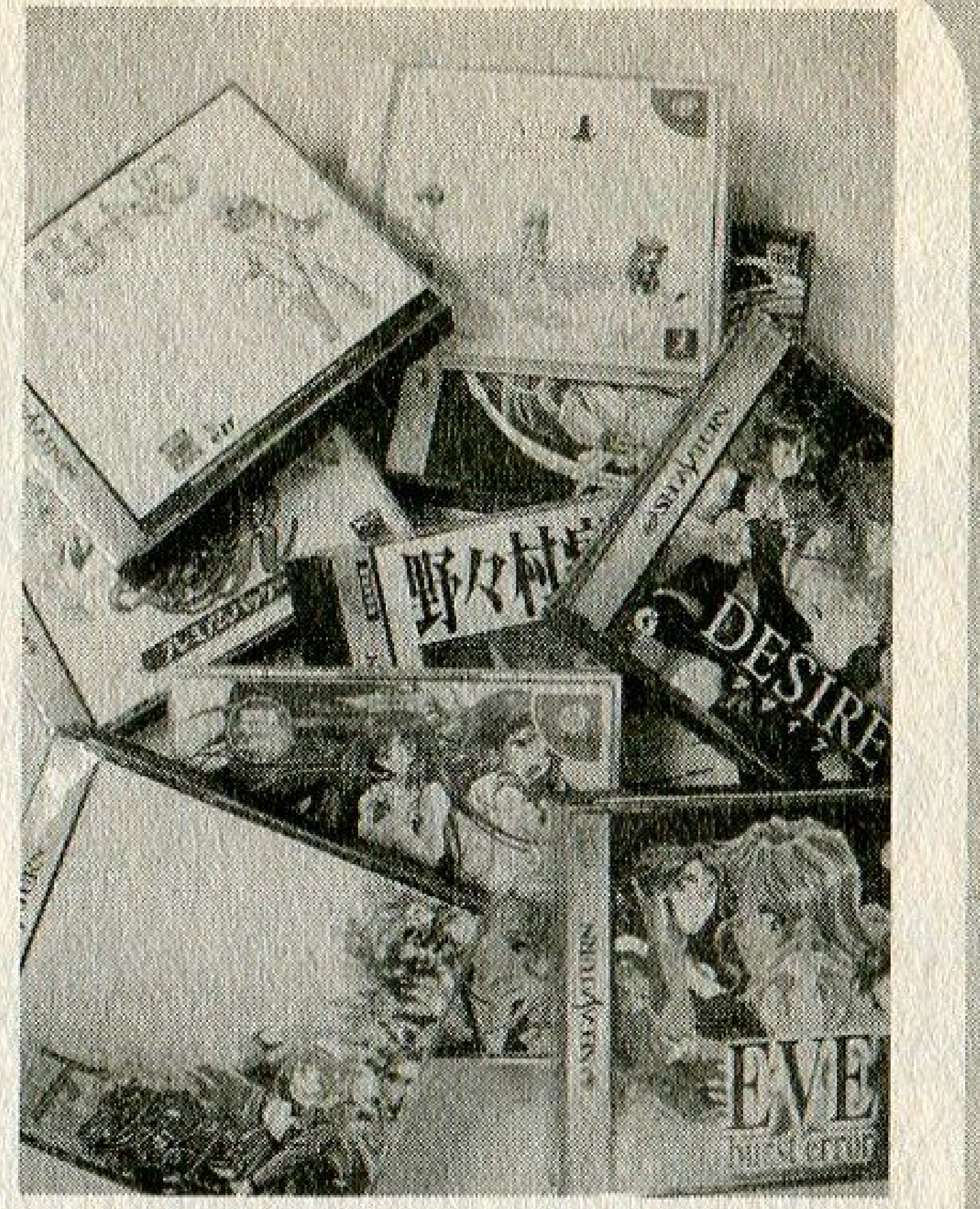
まず『ときメモ』。これは完全に先駆者としてのシステムの勝利だったのではないだろうか？　女の子を落とすために、自キャラクター（以下自キャラ）を必死に成長させて、デートで女の子のときめきゲージを上げて、ミニゲームを楽しみつつ、時に女の子が抱える爆弾（欲求不満に怯え、伝説の樹の下で、告白を勝ち取る。一見凄くシンプルながらも、それゆえに分かりやすく、おかしく感じる部分もあまりなかった。そんなゲームに一般の方も共感して、一大ブームを築いた。今までになかった作品だけあり、その時は変な先入観も存在せずに、恋愛シミュレーションというジャンルが広く浸透した最初で最後の瞬間だったのではないだろうか……。

なぜならそれ以降『ギャルゲー』は、一部極度なまでに盛り上がったファン、ギャルゲーマー登場と共に、かなり迷走することになるからである。ただここで勘違いしないでもらいたいのは、ギャルゲーマーの存在だけが悪かったということではない。ギャルゲーマーといっても、1つのジャンルに魅せられた、ただのコアゲーマーに過ぎないからだ。問題があったとすれば、圧倒的に支持してくれるユーザーを狙って関連グッズばかりを販売し、さらに利益を上げようと考えた企業と、それに踊らされた我々ギャルゲーマーと一般ユーザーが感じた温度差にあったのかもしれない。

そして、迎えた『センチ』の登場。ギャルゲーマー内では、オープニングが暗黒舞踏会（笑）と呼ばれたことはあまりにも有名である。見てない方は、それだけでも一見の価値があるだろう。今なら中古でかなり安くなっているので、余裕があれば見てみるのも、一興かと。とはいえ、オープニングだけでは引っ張れるはずがない。では何が優れていたのか？

『センチ』の味は、思い出の共有。それによるせつなさ炸裂にあった。十数ヶ所を渡り歩いた

ギャルゲーをやたことはありますか?　やっている人をどう思いますか?　あります。ギャルゲーというとあまりいいイメージを持たれていない印象があるように思う。あくまでもゲームとして評価して欲しい。（千葉県　でじこ尿）



SS当初は18禁などで敬遠されていたPC移植も、今では全年齢対象となり主流となった。

主人公、各地で出会った美少女たち。その娘たちの誰かから、ある日届く手紙。彼女たちのもとへ向かう主人公。再び出会う男女。そして会いつづけることで思い出す過去の出来事。あり得ない！　十数ヶ所引っ越すヤツはいるだろうが、そのすべてで、美少女に出会い、思い出を共有することなど、絶対にあり得ない！　だが、そのブっとんだ幻想ともいえる状況を作りだしたのが、『センチ』であり、すべての女の子をヒロイン級に持ってきた作品であった。ゆえに、『センチ』ファンはそれぞれのキャラファンごとに分かれている。関連グッズにしても、目当てのキャラのものが出るまで、挑戦しつづけるギャルゲーマーに支えられ、あそこまでの人気を持つこととなったのである。

全てのキャラがヒロイン級をやった後、3年の月日がたち、遂に現状でも人気の問題作(!?)、『シスプリ』の登場を迎えることとなる。『シスプリ』も固定のヒロインは存在しない。『センチ』と一緒といえばそうかもしれないが、こちらは妹をもってきたことが凄かった。しかも12人の妹ですよ！　普通に考えたら絶対にあり得ない……考えた人は凄すぎる。『ギャルゲー』誕生当初から何かと人気があったにも関わらず、やはり血縁という関係からか恋愛対象にするわけにはいかず、いまいちパっとしなかった妹属性が、遂に長年の時をこえて爆発した瞬間だったといえる。しかもその全員が最初からときめきゲージ全開の爆弾処理不要ときたものだから、クリアするだけなら、ただ読みすすめていき、適切な選択肢を選ぶだけといった難易度的にかなり低い作品だった。

そう難易度が低いのだ。ギャルゲーは基本的にヒントが多く、ある程度の道筋を示してくれる。たまに何のヒントもなく、かなり迷走させられる作品もあるが、『ギャルゲー』において、そういったものは売れない。これは『ギャルゲー』だけに言えたことではないが、難しいのも度を超えると、どうでも良くなるもので、まぁ中には難しいもの以外は認めないという、かなりコアなかたが存在するのも事実だが。

最後に4つ目となる『PC移植』、こちらは幅が広い。特に現状に至っては、『PC移植』の『ギャルゲー』が多く、的を絞って説明することもできない。なぜこんなにも、『PC移植』が受け入れられているのだろうか？　確かにPCを持っていることが前提となる以上、人によってはハードルが高い。動作環境をいちいち気にしなければならないのも、面倒くさいものである。しかし、これが浸透した理由とは考えにくい。では他に何があるのか？　一番の要因としてはこう考えている。PCの世界では元から存在していた『エロゲー』が、エロをなくした『ギャルゲー』として、移植されただけで、それまでかけてきた年数を考えれば、美少女ゲームでは先輩にあたるPC作品が浸透するのは必然だったのではないか。しかも周期で見れば、2・3年に一度しかコンシューマ専用の『ギャルゲー』はブレイクしていないのである。

そう考えると下地と積み重ねてきた実績ができているだけ、『PC移植作』のほうがやや分があり、これほどまで浸透したのではないか、と考えられるのである。

新たな『ギャルゲー』の予感

この4つの流れのうち3つは2〜3年周期で形成されており、1つは間を埋めるための布石のようなものではないだろうか？　布石というのは、確実性があるということである。それほどオリジナルをヒットさせるのは、難しい。これは妄想になってしまうかもしれないが、来年あたりにどこかのメーカーが新たなコンシューマ専用『ギャルゲー』を打ち出してくるかもしれないことに、期待せずにいられない。

コンシューマ（PCからの移植含む）のギャルゲータイトル55本

タイトル	メーカー	発売日
ときめきメモリアル	コナミ	1995年10月13日
NOeL	パイオニアLDC	1996年7月26日
サクラ大戦	セガ	1996年9月27日
トゥルーラブストーリー	アスキー	1996年12月13日
イブ・ザ・バーストエラー	イマジニア	1997年1月24日
リフレインラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	1997年3月14日
センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	1997年4月11日
下級生	エルフ	1997年4月14日
ネクストキング　恋の千年王国	バンダイ	1997年6月27日
同級生2	NECインターチャネル	1997年7月11日
デザイア	イマジニア	1997年9月11日
ああっ女神さまっ	NECホームエレクトロニクス	1997年12月12日
慟哭そして…	データイースト	1998年2月26日
イブ・ザ・ロスト・ワン	イマジニア	1998年3月12日
Piaキャロット	キッド	1998年3月12日
みつめてナイト	コナミ	1998年3月19日
サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ	1998年4月4日
個人教授	毎日コミュニケーションズ	1998年4月9日
ファーストキス物語	ヒューネックス	1998年4月24日
ダブルキャスト	SCE	1998年6月25日
季節を抱きしめて	SCE	1998年7月23日
お嬢様特急	メディアワークス	1998年7月30日
Piaキャロット2	NECインターチャネル	1998年10月8日
エクソダスギルティー	イマジニア	1998年11月26日
久遠の絆	フォグ	1998年12月3日
トゥルーラブストーリー2	アスキー	1999年1月21日
Kissより…	キッド	1999年3月18日
北へ。White Illumination	ハドソン	1999年3月18日
To Heart	アクアプラス	1999年3月25日
フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	1999年4月29日
With You	NECインターチャネル	1999年7月29日
Lの季節～A Piece of memories～	トンキンハウス	1999年8月5日
メモリーズオフ	キッド	1999年9月30日
プリズマティカリゼーション	アークシステムワークス	1999年10月28日
リバイブ～蘇生～	データイースト	1999年10月28日
ときめきメモリアル2	コナミ	1999年11月25日
イブゼロ	ネットビレッジ	2000年3月30日
センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル	2000年7月27日
SIMPLE1500シリーズVol.36　THE恋愛シュミレーション～夏色セレブレーション～	D3パブリッシャー	2000年8月24日
Kanon	NECインターチャネル	2000年9月14日
夢のつばさ	キッド	2000年9月28日
ハッピーレッスン～ファーストレッスン～	データム・ポリスター	2000年9月28日
シスタープリンセス	メディアワークス	2001年3月8日
サクラ大戦3	セガ	2001年3月22日
トゥルーラブストーリー3	エンターブレイン	2001年4月5日
こみっくパーティー	アクアプラス	2001年8月9日
AIR	NECインターチャネル	2001年9月20日
メモリーズオフ2nd	キッド	2001年9月27日
イブ・ザ・フェイタル・アトラクション	ゲームビレッジ	2001年9月27日
ときめきメモリアル3　約束のあの場所で	コナミ	2001年12月20日
ミルキィ・シーズン	キッド	2002年2月28日
サクラ大戦4	セガ	2002年3月21日
ファーストキス物語2	ブロッコリー	2002年8月8日
SIMPLE2000シリーズVol.9　THE恋愛アドベンチャー～BITTERSWEETFOOLS～	D3パブリッシャー	2002年9月12日
君が望む永遠	アルケミスト	2002年9月26日

注1．この他にもかなりの数のギャルゲーと称されるものがございますが、掲載上の都合により控えさせていただきます。
注2．こちらで取り扱ったソフトの中には、ハードを変更し販売されたものもございますが、最初の発売日のみの掲載とさせていただきます。

大塚　雄二（おおつか・ゆうじ）：何だかどんどん凄く（笑）なってゆく「ギャルゲー」に不安とともに、期待も膨らむ迷走ライター。

ギャルゲーをやたことはありますか？やっている人をどう思いますか？　ない。好きな人は、ギャルゲー脳にならないように気をつけてね（笑）。（福岡県　新飼　隼人）

『ギャルゲー』＝『エロゲー』は成り立つのか？

あまり詳しくない方たちには、常に同等のものとして扱われている。でも本当に共通のものなのだろうか。

決して＝ではない

この世にあるゲームにはすべてジャンルというものが存在する。それはRPG、SLG、AVGなどと呼ばれているもので、内容がどのようなものかが一目で分かるようになっている。しかし、しっかりとしたジャンルが表記されているにも関わらず、それらが混ざって呼称されるものがある。それが俗に、『キャラゲー』、『ギャルゲー』、『エロゲー』と呼ばれるものである。

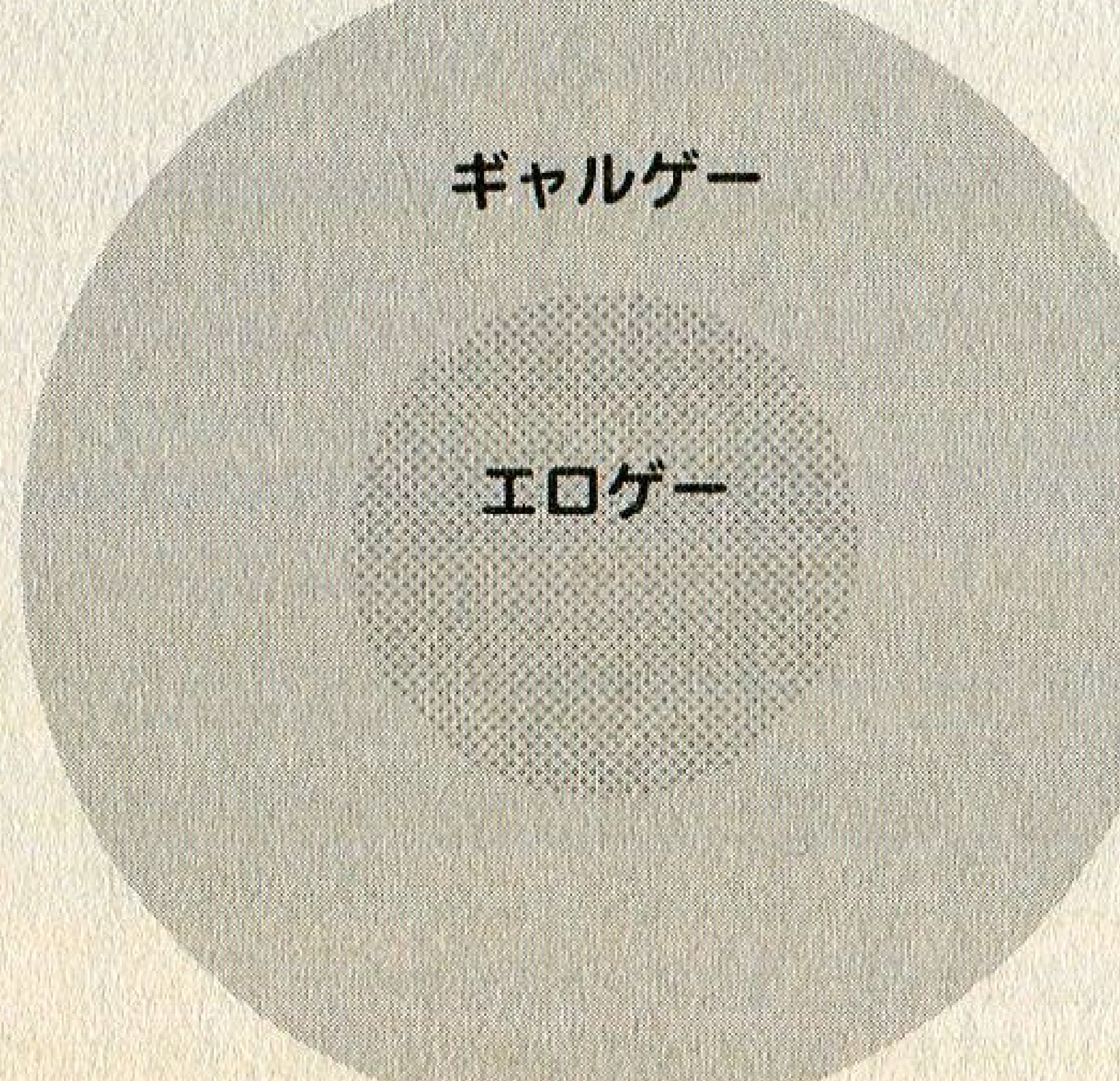
なぜこのように呼ばれるようになったかは、一般ユーザーからの認知によってというのが一番だろう。では区別という点ではどうか？　はっきり言って、一緒のものだと考えているかたがほとんどというのが現状である。確かに線引きという点では『キャラゲー』と『ギャルゲー』を区別するのは難しいかもしれない。だが、『ギャルゲー』と『エロゲー』となれば、話は違ってくる。この2つはとても近い存在でありながら、それぞれの土壌には絶対に踏み込めないというある事実が存在する。

『ギャルゲー』と『エロゲー』。

この2つの呼称を聞いただけで、すでに1つ違いが分かるのだが、敢えて語るとすれば、やはりHシーンがあるか、ないかという点だろう。それは『エロゲー』が規制上の理由から、Hシーンを省かないと、コンシューマでは発売されないことからも明らかである。ただこのHシーンのあるなしというのは、両者を区別する上で意外とやっかいな部分でもある。その理由は近年ではもう当然となってしまっている『エロゲー』からHシーンをなくして、コンシューマに移植されているに他ならない。

Hシーンをなくした時点で、ある意味それは『エロゲー』とは言えなくなると言う方もいるが、あるはずのものがないのだから、普通は言えないだろう。では何になるのか？　答えは簡単、『ギャルゲー』になるのである。だからこそこの2つの区別というものは厄介なものになる。

図A



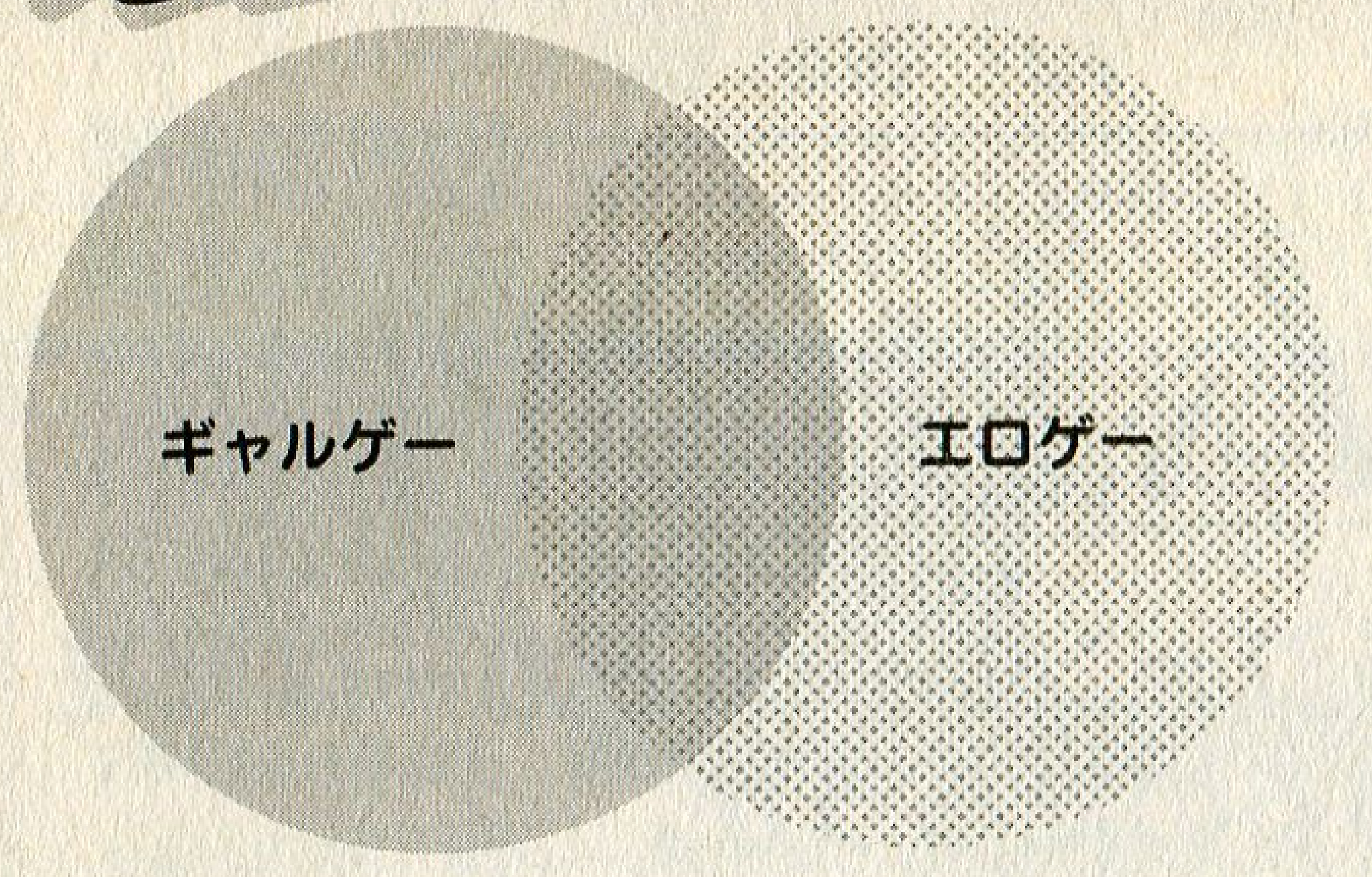
どうでもいい。ただ、あまり関わりたくはない。（福岡県　野口賢一）

良くも悪くも

ここで図A・Bを見ていただきたい。これは『ギャルゲー』と『エロゲー』がどのような関係に置かれているかを表したものである。

図Aは『美少女ゲーム』として先輩にあたる、『エロゲー』からコンシューマ向けにアレンジされた『ギャルゲー』が派生したという形を表したものである。こちらが一般的に認知されているものではないだろうか。しかしこちらの分布図には穴がある。それは『ギャルゲー』の中に『エロゲー』があるのならば、『エロゲー』の鬼畜・陵辱系といった分野も『ギャルゲー』の中に含まれなければならないからだ。だが、現在それに該当するものは『ギャルゲー』には見られない。それは規制上の理由からも明らかである。そしてそれは、規制という言葉が厳しくなっていく中で、絶対に解消されることはないのだ。

図B



そこで登場してもらうのが図Bとなる。こちらはお互いに共有する部分があるという形をとりつつも、それぞれの違う部分があることを表しているのだが、こちらならば先ほどと違い、鬼畜・陵辱系を別ものと考えることができる。

しかし残念ながらこちらにも穴がある。それは『ギャルゲー』全般が『エロゲー』になれる可能性を抱いているということが原因になるのだが。最近の例でいうと、アーベルの「エクソダスギルティー」が、発売当初はコンシューマでありながら、18禁となりPCで発売されたというものが挙げられる。

このように、『エロゲー』から『ギャルゲー』だけではなく、『ギャルゲー』を『エロゲー』にしようという動きも、わずかだが存在している。良くも悪くも被っている部分が多すぎるということだろう。

未来のために

『ギャルゲー』＝『エロゲー』という図式は、どちらかと言えば成り立つものではない。実際Hシーンという明らかな違いも存在することからも、さらに言えば『エロゲー』と呼ばれる時点で、Hシーンがなくなったものは皆無なのだから、それだけは絶対に譲れない…はずだったのだが、こうも両者の間で頻繁に移植が展開されてしまうとどちらがどうという明確な分けかたをユーザーができなくなってしまうのではないだろうか？実際『ギャルゲー』も『エロゲー』も区別なく語る方がいかに多いかを考えれば、おのずと答えは導きだされるだろう。確かにPCを持ってないギャルゲーマーからすれば、『エロゲー』からの移植は大歓迎で、興味はあるけど『エロゲー』じゃないと駄目だ、という方はHシーンを加えた『ギャルゲー』からの移植は歓迎だろう。しかしどっちつかず（どちらのユーザーも得よう）の企業戦略はそのうちどちらの側からも受け入れられなくなるのではないか、という不安もある。近年ゲームが売れなくなる低迷期と呼ばれる時代が続いていて、ゲーム性とは関係なく、企業のブランド力やソフト名ばかりの続編が売れている傾向がある。

期待して買ってみたのはいいけれど、全然違うと、騙された方も後を絶たないのではないだろうか。

『ギャルゲー』も『エロゲー』も移植にあたっての受けばかりを考えるのではなく、移植するのであれば元からあるゲーム性や、面白さを崩さないように気をつけながらことに当たってもらいたい。それがもし実現されるのならば、たとえHシーンが存在しなくともいつの日か『ギャルゲー』＝『エロゲー』という図式がなんの疑問もなく、成り立つ日がくるのではないだろうか。

（編集部）

ギャルゲーをやたことはありますか？やっている人をどう思いますか？

昔、FM−TOWNSが現役だった頃ちょっとやった。大っぴらにやるもんじゃない。「ストーリーが泣ける」とか言い訳しなくてもよろしい。（福井県　蒲田　大介）

制作メーカーが語る

「美少女ゲーム」とは何か!?

賛否両論まっぷたつに分かれるジャンル。メーカーは何を思い、考えて制作に当たっているのだろうか。

女の子と仲良くなったり、ならなかったりするところで遊ぶ、通称"ギャルゲー"。

このジャンルにおいて、積極的に移植ソフトを繰り出すメーカー、低価格でオリジナルソフトをリリースするメーカー、それぞれ歩む道が異なる2つのメーカーは、どのような意図や思惑を持っているのだろうか。

そこで、インチャネ・ファンならご存知、NECインターチャネル株式会社（以下、NECI社）の多部田氏、そして、『SIMPLE1500シリーズ』などでおなじみの株式会社ディースリー・パブリッシャー（以下、D3社）の岡島氏にお話を伺った。

一番大切なもの……

多部田氏は、キャラクターゲームに一番大切なものとして、「CGがきれいであること。そして、ストーリーがいいこと」の2つを挙げる。特に、CGがパブリシティの面から重要だという。

この2つの条件を満足するソフトを見つけ出す方法は明快だ。

「青田買いはしません。完成品に対してアプローチします」

たとえば、専門誌を眺め、キャッチコピーやCGが目に留まったものをピックアップするそうだ。

続いてのステップは、実際に商品を購入して、シナリオの文章力を確かめることである。

これは、シナリオライターの質が下がる一方であることへの憂慮からであり、ここ4～5年でキャラゲー全体のCGクオリティがアップし、CG単独では商品のアピール力に不足があるのも要因だ。

「仮にCGが良くても、文章を及第点に持って行く時間を考えると、商品としての賞味期限が過ぎてしまうこともあるので……」

詳細には、難しいセリフを並べようとする、漢字をたくさん使う、情景描写ができない等の不都合があるという。まるで、シナリオ教本の"べからず集"だが、ライターの人材構成は、頂点をそのままに、裾野だけが下へ広がっている状態なのである。

一方で、「個々のキャラクターCGは綺麗でも、構図が無個性で、面白くなっている」とも言う。

「多かれ少なかれデフォルメして描いているわけで、理屈で割り切っても仕方ない。構図がチープなものはダメですね。構図からドラマが見えて欲しいのです」

つまり、個性的な絵とあらすじ、作家の領分にあたるところを重要視しているのである。

こうしたCGやシナリオに対する拘りゆえ、「ある程度名のあるメーカーや名の通ったスタッフでないと、怖くて青田買いなどでき



NECインターチャネル株式会社
コンテンツ・クリエイション事業部
アミューズメントグループ
企画制作　チーフプロデューサー
多部田俊雄氏。



多部田氏がとことんビジュアルにこだわって、ある意味での挑戦作だと語る『インタールード』。

ないことになってしまうそうだ。

あたしの勘を信じなさい！

「これはいけそうだ」。多部田氏がソフトをピックアップする基準は、"勘"に拠るともいう。

妹ゲーや泣きゲーが流行ったからといって開発しても、ブームに間に合わせることも元祖のメーカーに勝ることも、まず困難なのが理由のひとつである。また、インターネットや前評判は参考にしないという。

「今を分析しても難しい。自分達の感性に頼るしかないですね」

具体的なソフト開発についてはどうか。

1タイトルを、DCなら3～4ヵ月、PS2なら4～5ヵ月で仕上げる。家庭用ゲーム機へ移植するにあたり、18禁シーンの省略や、新キャラクターの追加などのボリュームアップ分を含めてこの期間である。

ボリュームアップは、オリジナル版に入り切らなかったシナリオやキャラの追加など、オリジナル版開発現場からの提案であり、移植の際には、可能な限りオリジナル版スタッフに参加してもらうそうだ。逆にNECI社からは、何ら積極的な提案はしないという。

技術的にはどうであろうか。

多くのタイトルをリリースするDCは、自社ライブラリの構築が進んでいて、開発が比較的容易であるという。これは、キャラゲー開発に則した工夫が蓄積されているということだ。たとえば、DCの標準ライブラリでは2DCGを約26万色でしか表示できないが、半透明のブレンディングを活用してフルカラー表示を可能にしている。

また最近はPS2での商品展開も増えているが、こちらも自社用にライブラリを構築しきったところだという。

但し、ゲーム機はポリゴン処理に特化しているため、大量にメモリを消費する2DCGや音声データの管理には、独特のシビアさがある。この問題は、DVDからいかに上手くデータを読み出すかという課題も生む。DVDは読み出しこそ高速だが、ヘッドが移動する際のロスタイムが大きく、ローディング待ちの時間が少なくなるようディスク上のデータの配置に気をつかう。

軽視されがちなギャルゲーのプログラムも「一度作ると流用が効きやすいが、その作りは決してなめてかかれない」のである。

そして、開発の最後は、拘りどころと手を引くところの分水嶺をどこにおくかに帰着される。

「作りたいように作っていたのでは素人です。ある程度の妥協や決断も必要ですね」

ソフトの仕上げも、最終的には勘や感性に拠るようである。

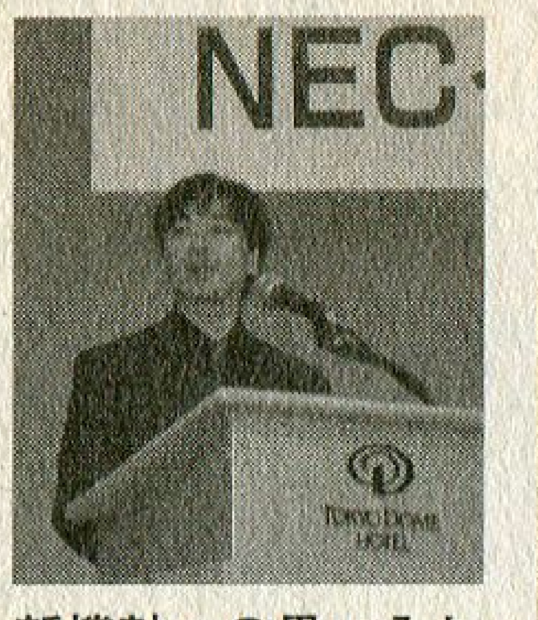
迎合するのはいけないと思います！

多部田氏は、キャラゲーのユーザーをどう捉えているであろうか。

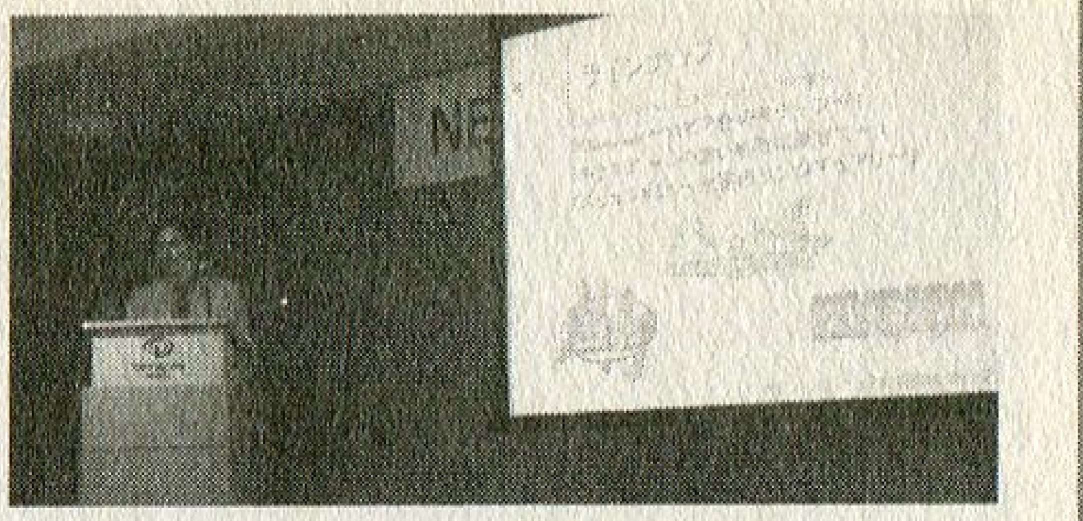
「普通の人でしょう。意図しないようにしてもいます。客層のイメージを固定して、あなたはこうい

緊急コラム

NECインターチャネル新作発表会にて



新機軸への思い入れを熱く語る多部田氏。



「ニューベストコレクション」は現状3作品をリリース予定。継続はしていく見通しだと語っていた。

去る11月18日、東京ドームホテルでNECI社の新作発表会が行われた。"客層を広げる"、"パッケージビジネスをビッグに"をキーワードに、新作、新シリーズ、新アライアンスの発表があった。

「ニューベストコレクション」は、DCからPS2への移植新シリーズ。好きなシーンをプリントアウトできるゲームプリント機能等を付加し、DVDメディアは4980円、CD-ROMメディアは4800円と"ミドル価格帯"で一般層への拡販を狙う。ユーザーはがきの総合点が平均4以上という厳選条件に適うものだけが移植の対象だ。

また、DCソフトのレーティング制導入に伴い、移植新作『白詰草話』、『魔女のお茶会』、加えて『Piaキャロットへようこそ!! 3』を18才以上対象（推奨ではない！）でリリースする予定という。

「メディアとして、表現の制約が最も厳しいゲームがステップアップできる機会」（多部田氏）に、少年マンガに水準をおいた絵的な表現を取り入れるそうだ。

また、株式会社シャルラクプラスとのアライアンスにより、i-modeへのコンテンツ供給も行われる。

ギャルゲーをやたことはありますか？やっている人をどう思いますか？ やってます。理解してくれとは言わないが、共存させて欲しい……。（茨城県 超議長）

うものが好きでしょ、というのは失礼ですから。ただ、キャラゲーには、自分ひとりで見たい映像という性質はあるでしょうね」

さらに、キャラゲーはいわゆる〝エロゲー〟由来の文化ではあるが、映画やアニメ、TVドラマ等に近くなっているのではないか。エロシーンの追求だけでは、広がりがなく凝り固まってしまうはずだ、と分析し、次のように語る。

「映画やアニメを見る人がいなくならない様に、キャラゲーをやる人はいなくならないのでしょう。少し他の人より、お金と時間がある人かもしれませんが」

今回は移植タイトルを中心にお話を伺っているが、NECI社は、オリジナルタイトルを2～3割、移植を7～8割の配分で制作している。

移植は、売れ線や売れるだろうという物を選んでいる側面があるが、オリジナルは、独創的なものを制作している、と多部田氏は言う。

それは、「ただの移植屋にならないため、ある程度採算を度外視してでも」だそうだ。オリジナルの制作は、NECI社自体の力量を高める意味もあるのだ。

また、勘に拠るソフト制作プロセスで、採算性や今後の商品展開がどうなるのか気になるが、

「そこは自分の目で見極めています。これで10年以上会社として生き残っていますから。基本はあくまでも、行き当たりばったりです（笑）」

適正価格でご奉仕するにゃん

岡島氏は、D3社のパブリシティやPS、PS2ソフトの全体を監督する制作プロデューサーだ。

D3社では、3～5人のプロデューサが、1人当たり5～20本という驚異的な数のタイトルを担当している。

総タイトル数が100を超える『SIMPLEシリーズ』。このソフトの開発形態はケースバイケースだという。2～3人で1年かけるタイトルや、10人がかりで半年程で完成させるタイトルもあり、期間も、『SIMPLE2000』で約半年～1年超と幅があるのだ。

開発コストが一定でないとすると、1500円や2000円という低価格な『SIMPLEシリーズ』と、6800円のフルプライス商品との区分けはどこにあるのだろうか。

『PROJECT MINERVA』であれば、大御所の出演にCMの連発、開発期間に2年半を投入するし、『SIMPLEシリーズ』なら、安価な価格帯としてのパフォーマンスを重視するという。が、大前提はこうだ。

「適正価格にこだわっているだけです。お金を幾らかけたら、このソフトは幾らということはありません。内容とボリュームを考えて価格設定しています」

たとえば、恋愛シミュレーションゲーム『LoveSongs～アイドルがクラスメ～ト～』はフルプライスの6800円だが、この設定自体に特別な意識はなく、〝適正価格〟に則ったものだという。

「一方で『SIMPLEシリーズ』にもいろいろなタイトル、スキームがありますが、あの値段で発売できる理由の8割は企業努力にあるつもりです。2000円で発売するというのは、想像以上に覚悟を決めないとできませんよ」

今日はアニキを援助しようと思って

「ギャルゲーを1500円で作ってるところはない。マスなターゲットを狙ってやってみよう」

『SIMPLEシリーズ』でギャルゲーを出す意義を岡島氏はこう語る。従って、オリジナルや移植という違いに拘りは無いそうだ。

ちなみに、リクープしたギャルゲーは3本。2つは移植、1つはオリジナルタイトルだったそうだ。

さらに、ギャルゲーに大切なポイントとして次の3つを指摘する。それは「キャラの魅力、CG。買って良かったという、ストーリー。そして、フルボイス」である。

「異性は永遠のテーマですし、普段、人間の考えていることですから廃れないジャンルでしょうね。それに、荒野でバンバン人を撃つより、道徳面では良いでしょう（笑）」

さらに、プレイヤーが誰とどう出会って、どう結ばれていくのかという、ギャルゲーの基本をスト

ギャルゲーをやたことはありますか？ やっている人をどう思いますか？ やったことはない。お好きにどうぞ……と思っている。（北海道　清野　淳）



株式会社ディースリー・パブリッシャー
取締役　ソフトウェア事業部
部長　岡島信幸氏

「ギャルゲー」に限らず1500円のソフトをこんなに製作できるD３社は凄いの一言。

レートに押し出す。萌えさせよう泣かせようといった力がない、日常のこうなったらいいなぁ……が、さらりと出て来る作りを目指しているという。

開発は、CGやストーリーのトレンドを見つけてから始めるのか、まず開発ありきなのかは、どちらとも言えないという。現在は「この作家さんの絵で商品展開できないだろうか」という流れだそうだ。「題材によりますが、良いものなら作家さんの手は自然と速くなりますね。ただ現実的には、遅筆がネックになり得ます」

他方、キャラの魅力は、現実には存在しないヒロイン像を想定するという。言わば、アイドル的な憧れてしまう存在である。そしてこれは、先の狙いに繋がる。

「数千円のアイドル写真集を買うのは本当に好きな人。写真週刊誌やマンガ雑誌のグラビアは、深くまで追究しないが話題に触れたい人が買ってくれる。6800円のゲームには写真集的なものが求められるが、1500円であれば、普段ギャルゲーをやらないユーザーも手に取ってくれるだろうと」

ずっと、一緒

ギャルゲーユーザーを岡島氏はどう想定しているのだろうか。

「アニメが好きで、ゲームが好きで……ただ、ユーザーも様々なことをやっていますから、それだけが興味の対象というわけでもないでしょう（笑）。ギャルゲーは閉鎖的に見られがちですが、メーカーがそう思っていては先細りです。すべての人にやって欲しいですね」

そして、もしギャルゲーマー20〜30万人説が正しいとすれば、ギャルゲーというエンタテインメントをやる以上、2〜3万人のラインは超えないといけないという。

「そこが商品性です。ボリュームもフルプライスものから見劣りしない。お買い得ですよ、と。『SIMPLEシリーズ』はお徳感がウリですから」

『SIMPLEシリーズ』全般について岡島氏は、『1500』の中にはクオリティ的に評価されないものがあったが、『2000』は自信があり「これが2000円で買えるなんていい時代ですよね、と思える商品になった」と言う。

さらに、映画やテーマパークなど様々なエンタテインメントの中のひとつとして家庭用ゲームソフトがあると前置きした上で、こうも語る。

「低価格ギャルゲーというものが広く認知されて来たので、今後も新たな切り口のエンタテインメントとして継続していきます」

心を抉（えぐ）る力

ギャルゲーは、数あるエンターテインメントの中のひとつ。これを両氏の話に共通する特徴としたい。もし、ギャルゲー好きに特殊感があるとすればそれは、小説好きは自己中ばかり、小劇団ファンってヤバイ奴……などと同列な括り。嗜好の異なる者同士が揶揄しあうのは、ありふれた光景だ。

また、両氏へは、視点や手法の差こそあれ、制作対象を強く客観視している印象も受ける。ギャルゲーに萌えている俺、そんな自分を見つめる俺、そして、それ全体を俯瞰する俺という、3つの俺をコントロールするかのようだ。

〝ギャルゲー〟は、広く共通認識がありそうで実は全くない、かつ、人の気持ちを抉りやすい、そんな素材を扱うが故、遊びや表現に広がりを持つ。と同時に、皆がひとこと意見したくなる力も備えているのではないだろうか。

今後の展開、しっかりチェキでございますにょ。

八木澤知彦（やぎさわ・ともひこ）：企画・ディレクション業や大学講師業に追われ、プログラミングから遠ざかってるプログラマー。最近、ギャラクシー・エンジェルはギャルアニメじゃないと主張し周囲と摩擦を起す。

ギャルゲーをやたことはありますか？やっている人をどう思いますか？
昔は遊んだが、今のは紙芝居みたいなので遊ばない。個人の趣味だと思う。（京都府　せつら）

ギャルゲーマーの原体験

いつからこうなってしまったのだろうか？　本能か、それとも意図的に忘れるようにしていたのか、全ての始まりになった出発地点を今一度考えてみる。

～こうしてボクらは深みにハマった～

嫌いなものほど

ギャルゲーにハマった話を書けと言われたのですが、上には上というか、下には下というか、もっとハマっている人はいると思うのですが、私でいいんですか？　ありふれていますよ？

いや、御多分に漏れず、ギャルゲーはもともと嫌いだったんですわ。PCエンジンの頃も、CD-ROMになってアニメデモ中心のゲームになってから買わなくなってしまったし。だからPC-FX（以下FX）なんて、小馬鹿にしていましたね。

でまあ、私は学生時代はずっと共学で文化系のサークル活動をしていたので、やはりオタク系の知り合いが少なくないんですわ。その中でわりと気さくに腹を割って話せる女の子がいたのですが、この人がその筋に詳しいんですな。でまあ、ゲームの話とかもいろいろとしていたのですが、96年になって、セガサターン（以下SS）で『ときめきメモリアル』（以下『ときメモ』）が出るという話をしたんですわ。ちょうど前年の秋にプレイステーションでリメイク版が発売されていて人気が再燃、ゲーム誌での露出が高まっていた頃ですね。で、聞いてみたらけっこう熱く語ってくれる。とにかく面白い、と。結局発売日に買いましたよ。

ちゅどーん。何これ。面白すぎ。ゲームとしての出来の良さもさることながら、こちらの操作一つでキャラクターからのレスポンスがこんなにダイレクトに変化するとは！　うわ、このキャラクターは面白い！　畜生、何で貴様が伝説の樹の下にいるんだ、やり直し！　……1週間ぐらい、延々とプレイし続けましたよ。耐性がないというのは怖いですな。件の知人には毎日電話をかけて攻略情報とか聞きまくって。攻略本でも足りなくなって、ネットで情報を漁り始めましたね。その頃すでに「大手」と呼ばれるサイトがいくつかあったのですが、いつの間にかそこに入り浸っていましたわ。そこで知り合ったメモラーさんたちは凄かったですよ。月に何万円もグッズやプライズに突っ込む人もいるし、イベントやオフ会を催している人もいるし。そのうちひいきのキャラクターの優劣でファン同士で不毛な喧嘩が始まったり、シリーズの開発者だと吹きまくっていた奴がその正体を暴露されたり、既婚女性のファンが、ファン活動で知り合った男と不倫を始めたことをネットで告白したりとか。今まで無菌室というか、あまり趣味に走った生活をしていなかったので、これらはかなり印象的でしたね。さらに言うと、蒼かったかも。キャラクターがあれこれとか、熱く語れるものがあると、語りたくなるじゃないですか。この頃は未経験者には勧め、経験者とはあれこれと論じ合いましたよ。当然、他のギャルゲーにも手を出しました。この頃は『ときメモ』のヒットの余勢でしょうね。玉石混淆のギャルゲーが数多くリリースされ始めましたね。で、この頃はユーザーの飢餓感というのは別の分野で充足されていました。要するに、グッズですね。3万円ぐらいするリトグラフが完売したり、今はも

ギャルゲーをやたことはありますか？　やっている人をどう思いますか？

ギャルゲーをやっている女性ってどう思われるか気になります（自分がそうだわ）。
（茨城県　なつ）

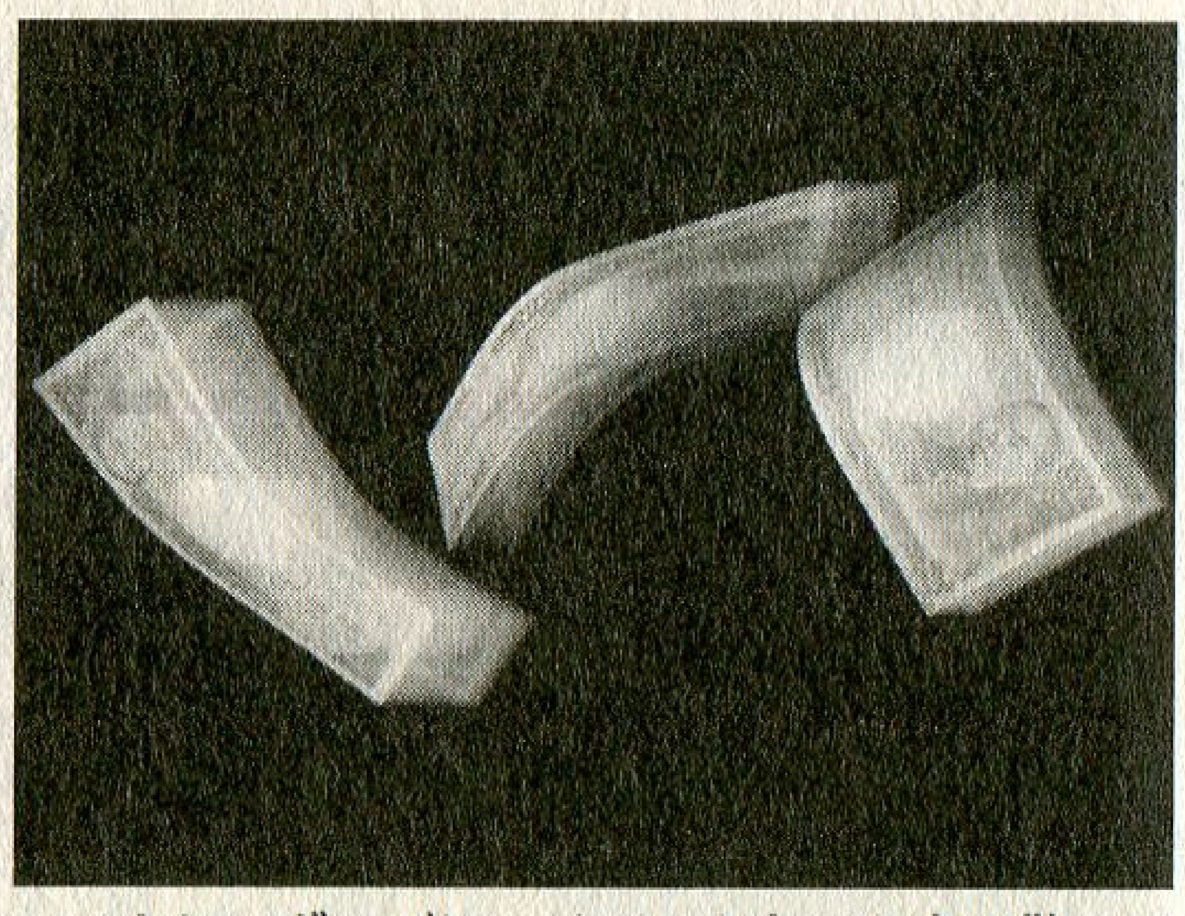
うない新宿のコナミ直営ゲームセンターの一フロアがまるまる『ときメモ』関連のプライズのマシンで、新しいプライズが入る日には開店と同時に機械に張り付く奴が続出して。ルーレットで非売品CDが出る機械なんて、一日に万札突っ込んだ奴もいますよ。98年に発売された『センチメンタル・グラフティ』（以下『センチ』）もそれに輪をかけて凄かったです。製品発売前なのに、グッズだけは山のように出て、これがまた売れているし（笑）。ここらへんのグッズ商法、もといメディアミックス戦略のえげつなさに、ユーザーは敏感でしたね。もちろん動物化して次々と買い続ける人もいましたけど、メーカーに批判的な意見を吐く人も増えましたね。そりゃあ、ゲーム本編を楽しんでいる身としては、グッズ商法だのバーチャルアイドルだの、端から失笑されるような部分が拡大していくのですから、忸怩たる思いがありますよ。ところが面白いもので、一度踏み込んでしまうと考え方も普通とは違いまして。「悪いのはメーカーや製作者側で、キャラクターに罪はない！」。まあ、それはそうなのですが、踏まれても蹴られても、ゲームとキャラクターには愛情を持ち続けているのですから、ここまで来るとなにをかいわんや（笑）。完全に保護者ですね。俺が守ってやらないと、あいつの良さをみんなに伝えてやらないと、って（笑）。

とくに『センチ』はその傾向が顕著でしたね。皆さんゲームを貶して笑い物にして、怒って失望していますが、不思議とキャラクターへの愛着は捨てられない人が少なくない。他のギャルゲーもその傾向はありますけれど、これはこれで感心します。いまだ全国を旅行して背景（実写ロケ）の観光地を「巡礼」している人もいますし。

自分の場合、SS好きだったので、末期は嫌でもPCの18禁ソフトの移植作品にも触れる機会が多くなり、こちらの情報も自然に入るようになりました。

ただ、これ以降になるとギャルゲーがキャラクター萌えユーザーへの集金システムとして確立していった時代じゃないですか。ゲーム的な面白さよりも、ストーリーやキャラクターで感情移入させようとする作品が多かったので、冷めちゃいましたね。なんか路傍で身の不幸を訴えて、小金を恵んでもらおうとしているみたいで。『ときメモ』も『2』以降はその面が強化されていたので、楽しめませんでしたね。こんなことを書くと、『ときメモ1』原理主義者だと罵られそうですけれど（笑）。ああ、でも『シスター・プリンセス』（以下『シスプリ』）は久々のスマッシュヒットでしたね。ロリ嗜好はないし、そもそも近親ゲームなんぞギャルゲーじゃないだろうと思っていたのですが、プレイしたら、凄い凄い。オープニングデモから、本編の下ネタも交えたラブラブ攻撃の嵐に腹抱えて笑い続けましたよ。これほどプレイに体力を消費したゲームは初めてです。良くも悪くも、これぐらいの突き抜け方が欲しいんですわ。

とりあえず私はキャラ萌え～という方向には進めなかったのですが、このジャンルにはハマりましたね。PCからの移植も含めて、このジャンルはコンスタントに商品が提供されるじゃないですか。これが変だとかツッコミを入れながら、『ときメモ』や『シスプリ』並みの衝撃、今風に書くと「ネタ」を求めているのでしょうね。今はもうFXも購入していますよ。オールドゲームをある程度振り返って、次に進出するとしたら、ぶっ飛んだ設定やストーリーの作品が玉石混淆で存在しているPCの18禁ソフトですかね？　ギャルゲー市場は沈静化したとかいわれていますけれど、みんな、マイルストーンとなる「次」を待っているんですよ。口開けて待っていますので、早く作ってください。



ソフトに、グッズに、イベントと、お金の散っていきかたはハンパじゃない。ギャルゲーマー続けるのもかなり大変。

末廣（すえ・ひろし）：昭和生まれの20年ゲーマー。一時期潰された、コンシューマでの年齢別レーティングの復活に垣間見える、エログロで売らんかなという思惑は、ギャルゲーを加速化させるものなのか。

ギャルゲーをやたことはありますか？ やっている人をどう思いますか？
やったことあります。やっている人と友達になりたくないなぁ……。
（岡山県　好きだぜトレジャー）

ギャルゲーマー 解体新書

～こんなゲーマーどうですか～

見てられない、好きにすれば。そんな言葉で片付けないで、歩み寄ってみませんか？

「ギャルゲーマーは金持ちだと思いますか？」と一般ユーザーに問えば、ほとんどの人がイエスと答えることだろう。だがそれは誤認である。ギャルゲーマーはお金がない。ソフトだけでなく、関連グッズにまで手を出しているのだから当然といえば、当然だろう。お金を用意できるのは、それに応じた努力があるに過ぎない。

　私を例に挙げさせていただくと、学生時代にバイトをやめた期間は一度もない。それも一言に『ギャルゲー』のためだったと、大人になった今でも思える。異常だと思う方は思っていただいて問題はない。それがごく一般の正常な反応なのだから。

　ただ私が知っていただきたいのは、ギャルゲーマーがどんな人間なのか？　ということである。

　ここから本題に入るわけだが、その前にご紹介させていただこう。

　ここから語るのは、生涯ギャルゲーマーとして、生き続けると宣言している編集部Eのコメントを載せたものである。



こちらの商品以外にも多数ございますが、他のものに関しては保存状態を保つため、ダンボール箱から出すわけにはいかないそうです。

そんなに深く考えないで

　そもそもギャルゲーマーの情報源は何だったのか？　今でこそ、『ギャルゲー』専門誌がある世の中になってはいるが、5年以上前にはそんなもの、ほぼ存在していなかったと記憶している。基本的には、週刊系ゲーム誌の隅のほうで扱われている記事だけを見て、購入を判断しなければならなかったのだ。確かに『エロゲー』雑誌では、かなり大々的に紹介されているものもあるにはあったが、純粋なギャルゲーマーは『エロゲー』に振り向いたりはしない。『ギャルゲー』と『エロゲー』の違いについては、別枠で述べているということなので、ここでは敢えて触れないでおこう。まぁ基本的にかなり情報源が限られていたということだけを、ご理解いただければ問題ない。

　そんな極端に情報の少ない環境で育てられたせいか、基本的に『ギャルゲー』ならば買いという反射的な行動が身についたのだ。まぁ1つのインプリンティングに似た感覚である。反射的に買っていれば、それに応じてソフトが増えていくわけで、'97年頃に私が感じていた『ギャルゲー』全盛期には、月2本くらいのペースで購入していた記憶がある。当時は学生だったこともあり、日中は学業に勤しんでいたはずなのだが、まぁバイトが終わって帰宅したら、いつも朝まで『ギャルゲー』三昧だったので、基本的には学校に行って、起きていた記憶がない。起きていたのは、体育と昼食くらい。何かギャルゲーマーっていうと、インドア派でじめじめしているイメージを持たれることが多いのだが（確

ギャルゲーをやたことはありますか？ やっている人をどう思いますか？

たまにTV番組に出てピエロ扱いされるのはどうかと……。（宮崎県　ぶうかJターボ）

かにプレイ中のあの独特の波動はそう思われてもしかたない）、だからって運動が嫌い、苦手な人ばかりではない。

　むしろ帰れば『ギャルゲー』が待っているので、動ける時に、率先して動く人もいる。ゲームをやっている方なら、皆そうだと思うけど、運動できないみたいに思われる。あれは絶対に勘違い。ようは一昔前の、芸能人なのだから金持ちだろう、という妙な先入観と一緒なのだ。

やめられない 止まらない

　話がずれちゃいました。まぁギャルゲーマーっていっても、普段は至って普通の人で、『ギャルゲー』と聞くと、ちょっと……いや過剰に反応してしまうだけ。

　私を例に挙げると、ハマった当初は特にヒドイもので、自分で言うのもなんだが、ゲームといえば『ギャルゲー』以外は視界から消えていたのじゃないかと思う。これはあまりにも有名な話となるが、関連グッズに対するお金のかけかた。これは尋常じゃない（笑）。私が一番買っていた、『センチメンタルグラフィティ』（以下『センチ』）のグッズは、当時かなり熱かった。

　OPは暗黒舞踏会とか呼ばれていたけど……。何が尋常じゃないって、アニメイトとかゲーマーズで売っているグッズを揃えるだけなら、まだ良いほうなのだけど、危険なのはプライズ商品。時事ネタだと、『あずまんが大王』とか。

　あれも凄く人気だと思うけど、『ギャルゲー』じゃないので、興味はあまり湧きません。当時、『センチ』関連のグッズに投資したお金って、私個人だけで言えば当時のバイト代、約7万のうち、4万くらいは間違いなく使っていた記憶があって、友人と併せれば月10万の壁を軽く越えていたかも……。

　そうそう、あまりに景品取りすぎて、3回くらい景品を補充させたことがあった（苦笑）。あの時の店員の白い目は忘れられませんね。

　今でも家には、ポスター、クロス（手ふきサイズの布）、キーホルダー、その他あげればキリがないくらい残っています。トレーディングカード（以下トレカ）もかなり買いました。基本的に箱買いでしたけど、友人と話し合って、箱を詰めている箱を買ってやろうと、大人買いってやつだけど、そんなことを考えたこともありました。



　今思えば何であんなにチャレンジ精神旺盛だったのか？　自分で率先して買ったはずなのに、ダブっているプライズ商品見ると、一種の熱病だったのかと思うことがあるのも事実です。

　でもこれこそがギャルゲーマーの敬遠される要因じゃないかと思う。まぁ確かに、仮想のギャルを相手にニヤニヤしながらプレイしているっていうのも、充分気持ち悪いといえば、気持ち悪いんだけど、それはどんなゲームでも、例えばRPGで攻撃されると思わず「痛っ」とか言ってしまうのと同じ感覚ですよね。ゲームに入り込んでしまう、っていう点では。やっぱり仮想だとしても、女の子にちやほやされるのは嬉しいだろうし。

　だけど、ギャルゲーマーっていうのはその中でも、かなり敬遠される存在という事実がある。なぜだろう？　と考えたときに、やっぱりプライズ・販売商品に群がっているあの異様な状況をもってしてなのかな～と、ギャルゲーマーである私の分析ですけどね。

　でも、やめられないんですよ。たとえ何を言われても絶対にね。それはやっぱり好きだからっていうのは当然として、一般ユーザーから嫌われているからこそ認めてほしい、分かってほしいっていうことがあります。せっかくゲーム低迷期と呼ばれる現状でも、ゲームをやめられない同じゲーマーとして……一緒にされるのは迷惑かもしれませんけどね。

（編集部）

ギャルゲーをやたことはありますか？ やっている人をどう思いますか？

ある。が、面白かった物はほとんどない。あるとしても、ギャル要素以外の点だったりする。ギャル要素で良かった物は数本。（長野県　世迷い子）

脱・『ギャルゲー』宣言

どうして抜け出せたのか？ そして抜け出した先に待っている未来とは何なのか？

一度深みにハマると、ほとんどの方が行って戻ってこれなくなると言われている「ギャルゲー」。しかし、いつの世にも例外というものは存在するはずである。「ギャルゲー」から抜け出した人間……ぜひとも一度会ってみたい。そんな衝動に駆られた編集部は、何としてもその人物を探し出すべく、総力を挙げて捜索に乗り出した。その結果、2年前まではバリバリのギャルゲーマーをしていた、Dさんにお話を聞くことに成功したのである。

Dさんはいかにして、「ギャルゲー」から抜け出すことができたのだろうか？

抜け出した!?

―まず始めに、ハマったきっかけは何だったのでしょうか？

Dさん（以下D）：いや、最初は全然興味がなかったんですけど、友人でハマっていた奴がいて、ネタのつもりで合わせていたら、だんだんかわいく思えてきて、惹かれていった。それで一緒になってソフトとか、グッズを購入していたっていう感じです。

―そのきっかけとなった友人の方というのは、今もハマってらっしゃるんですか？

D：そうですね。いつまで続ける気か分からないですね（笑）

―そんな抜けられない友人が近くにいるにも関わらず、Dさんは抜け出せたわけですが、その理由は一体何だったのでしょうか？

D：う～ん……理由って言われても難しいですよ。いつのまにかっていうのが、一番正しい答のような気がしますけど。

―でもハマっていたことは事実ですよね？ それだけ好きだったモノを急にやらなくなったっていうのは、絶対に理由があると思うんですよ。たとえば、現実での彼女ができたとか？

D：いや、それはないです。というかやらなくなったというのも、正しくないかもしれない。私が言っているのは、『ときめきメモリアル』とか、『センチメンタルグラフィティ』といった、純粋に女の子をおとすといった類のモノをやらなくなったというだけで、『ファイナルファンタジーX』（以下『FFX』）のユウナとかには、普通に魅力を感じてましたし、そういう意味で言えば抜け出してないかもしれない。

―分かります。確かにあのグラフィックで魅力を感じないなら、男として間違っているんじゃないかとも思えますから。

D：ですよね？ 多分そういうことじゃないかと思うんです。確かに私は、純粋な『ギャルゲー』といったものはやらなくなってしまったけど、それは昔ほどの衝撃がないというか、魅力を感じないということなんですよ。12人の妹が出てきたから、それがどうだっていうんだ、みたいに（笑）

―それはつまり、キャラクター商売というか、キャラしかないモノに飽きてしまったということなんでしょうか？

D：いや、キャラクター商売っていうか、今ってキャラクターが目

ギャルゲーをやったことはありますか? やっている人をどう思いますか? ヨメ持ち中年男でも面白いモンは面白いし、泣くことだってある。（高知県　糧満）

立ってないモノってあります？　どんなジャンルにしても、まずはキャラクターありきみたいなところがあって、はっきりいって一部を抜かしたら、ゲーム性なんて全然感じないモノばかりだと思うんですよ。そういう意味で言えば、ゲーム全体の「ギャルゲー」化だっていう感じがする。

—それはつまり、みんな「ギャルゲー」やってるんだぞ、ってことでしょうか？

D：それも微妙ですよね。硬派なモノっていうのも、決してないわけじゃないですし……ただ1つ言えるのは、「ギャルゲー」批判する人がいるじゃないですか。あと、別にどうでもいいとか言う人。批判している人は、自分を見直してもらって、本当にキャラ萌えしたことないのか？　って問いたいですし、ちょっと失礼な言い方になるかもしれないけど、どうでもいいって言う人は、もうゲーム自体に興味を失ってるか、キャラクターありきという今についていけてない、ということだと思いますね。

自分の中でしっかりけじめを

—「ギャルゲー」をやらなくても、現在のゲームがそれを体験させてくれるようなモノばかりだということは、良くわかりました。ただ今までの話だと、「ギャルゲー」から抜け出したか微妙な感じがしますので、質問を変えさせていただきます。

D：何ですか？

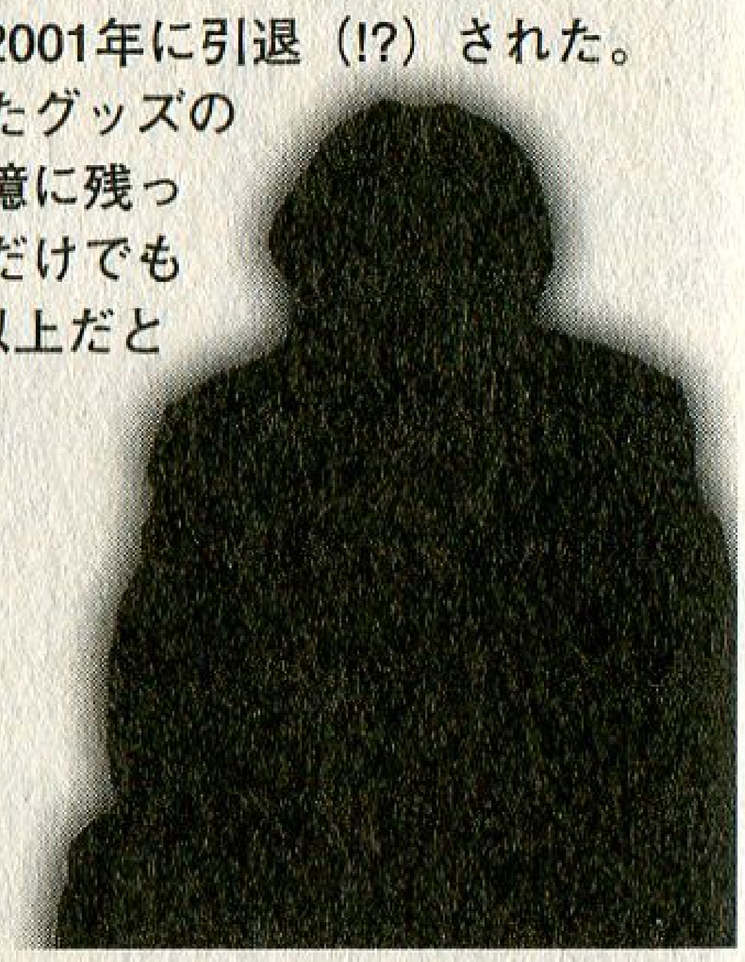
—ギャルゲーマーの特徴として、キャラグッズの購入、収集というのがあると思うのですが、先ほどの話ですと、『FFX』のユウナのグッズとかは購入しているということなんでしょうか？

D：していません。というかグッズ関係からは、やめる以前から一切手を引きました。

—それはなぜですか？

D：結局、自己満足にしか過ぎなかったということです。ゲーム自体が自己満足のためですけど、月に数万円かけて手に入れていたモノが、ある日ただのゴミだと感じてしまったんです。

Dさん
'97年の「ギャルゲー」全盛期にハマりこみ、2001年に引退（!?）された。収集したグッズの数は記憶に残っているだけでも100点以上だと語る。



—ゴミですか……。

D：言い方は悪いかもしれませんけど、それ以外に言いようがありません。だって私、そのことに気づいた時に、ためらいもせずに全部燃やしましたから。

—燃やしたんですか？　せめて売ればよかったのに。

D：そうですね。友人にもかなり怒られましたよ。「どうせ燃やすなら、俺にくれよ」って。でも、やっぱり誰かにあげるとかじゃ、駄目なんです。今までの思い出とともに燃やすことで、踏ん切りついたっていう感じもありましたし。

—抜け出したい方は、ぜひグッズを燃やせということですね。

D：違いますよ。燃やさなくてもいいんです。ただ、どこかで引っかかるものを感じるなら、ソフト売るなり、壊すなりして、しっかり自分の中でも踏ん切りをつけることが大切だと思います。それができないのは、キャラ愛が残っているとか、きっと未練があるからだと思うので、無理に抜け出す必要もないですよ。実際、これからCGとかますます綺麗になっていったとして、その間に一度もキャラに惹かれない人なんているはずないんですから、現時点では、感受性豊かくらいに受け止めておけば、いいんじゃないですかね。

—決して恥じる必要はないと？

D：恥じる、恥じないの前に、数ある選択肢の中から、選んだだけのモノであって、そういう話が出るのがおかしい。言ってみれば、通過点ですよ。ここで止まる人もいるだろうけど、その経験が無駄にはならないし、実際『ギャルゲー』のおかげで、現在のキャラクターありきのゲーム業界にもついていけるわけですから。さっきも言ったように、それが良い悪いじゃなくて、時代についていけてるっていうのは大きいはずですよ。

仮想美少女はいかがですか?

人は生きているうえで、必ず何かに惹かれるものである。その根本にあるものとは一体何なのだろう。

理由のようなもの

なぜギャルゲーマーは仮想の女性に惹かれるのだろうか? その理由は人それぞれ様々な要因があるだろう。ただ単に好きだ、なんとなく、別に惹かれていない、などなど……ギャルゲーマーが惹かれる理由は実に様々で、それらすべてをフォローできるほど、私が彼らを知っているとは断言できない。ならばここは敢えて逆の視点から、すなわち『ギャルゲー』キャラクター(以下『ギャルキャラ』)が、なぜギャルゲーマーを惹きつけるのかを、考えてみよう。こちらなら何となく、彼らの総意に限りなく近いものが得られるのではないか、と考えたのである。

では早速1つ。基本的に時間にしばられないということが、あるのではないだろうか。やはり現実の女性を相手にするとなると、連絡をとって、時間を合わせるという作業が発生する。もちろんどちらかが譲歩するという形で普通は決着をみるのだが、その行程が面倒くさい、いちいちワガママに付き合っていられないという方も存在する。そんな自分のほうがワガママだということに気づいていない方が、家に帰って電源入れるだけで繋がる『ギャルゲー』、もとい『ギャルキャラ』に惹かれる1つ目の理由ではないかと考えている。でもこれは誰もが思っていることでは……ないだろう。しかし面倒くさくはないか? 時間は有限なのだ。恋人だとしても、結婚するまでは他人である。全てを相手のペースに合わせて行動することもできない。などと思ってもいない詭弁を論ずる気もないので、ここでは、『ギャルキャラ』は実現不可能な無理難題を押し付けてくることはない(たとえ押し付けてきても、ゲーム内の出来事なので解決できる)、ということをご理解してもらおう。

2つ目は、これは1つ目と大いに被る部分があるのだが、喧嘩などをしても、もめないということがある。別の言い方をすれば、必ずプログラムされた解答のある喧嘩しか起こらない。いや、喧嘩自体がほとんどの確率で起こることがない。現実の女性を相手にしていると、やはり生きた人間であるゆえに、完璧なまでの心情を読み取ることはできない。もちろん喧嘩が続けば、いい加減お互いを嫌にもなり、付き合いをやめるという可能性も出てくるだろう。しかし、『ギャルキャラ』は心情を読み取れなくとも、必ず逃げ道、ではなく選択肢が用意されるので、ある程度何を選べば良いかが指示されているのである。まぁ現実のカップル同士でも、長年付き合っていれば、相手がこうきたらこう、

みたいに決まった行動パターンもあるのだろうが……そうそううまくいくものでもないというのが正直なところだろう。

そして3つ目。もしかするとこれが一番堂に入っているかもしれないが、やはり『ギャルキャラ』は全体的にかわいいということがあるのではないだろうか？　現実世界にもかわいいコはたくさんいるが、生きているうえで出会える確率は、極端に低い。それは行動しないからだ、と言う方もいるかもしれないが、それはその方の運が良いだけである。これだけは断言できる。そもそも出会おうと思って、美少女に出会えるような世の中だったら、『ギャルゲー』がここまで拡大するはずないのである。ただし行動しないという点が、『ギャルキャラ』に惹かれてしまう理由の1つであることも否めない。確かに出会いがないと、言い訳をする以前に一部のギャルゲーマーは仲間内以外での、社交能力が極端に低い。それが原因の1つとなり、『ギャルキャラ』に惹かれてしまうのかもしれない。選択肢を選ぶだけのゲームに、他人との社交能力なんて不要ですから。

穢れを知らない〇〇のように

前述の3点が、『ギャルキャラ』がギャルゲーマーを惹きつける大きな要因だと考えているのだが、これは同時に『ギャルキャラ』がすべて人の手によって、作られた存在だということをも指し示している。もの凄く悲しいことのように聞こえてしまうかもしれないが、作られた存在である以上、まず老いることがない。これが良いことなのか、悪いことなのか判断はつかないが、強いていうならば、『ギャルキャラ』は一種の「至高の存在」だということではないだろうか？　穢れを知らず、そして永遠に年を取ることがない。確かに触れることはできないし、決まったセリフしか言わないので、コミュニケーションは皆無かもしれない。だがギャルゲーマーたちは、それで満足している。ソフト購入にはじまり、もしくはTVやラジオといった別媒体からのものもあるだろう。基本的に人気の出たものであれば、グッズがゲームセンターの景品や商品として販売されるので、そちらの収集も行う。言ってみれば、24時間一緒の生活となるわけである。しかし、それは現実の女性に対して興味がうせてしまうことではない。現実に興味を失ったら、それは絶対に大問題である。現実を見てもらえば分かることだが、スポーツ選手や芸能人のように表面しか見えず、本当の彼らの姿が分からないにも関わらず、熱狂的に追っかけをしているファンがいる。それはギャルゲーマーが、仮想美少女を追うこととどこが違うというのだろうか。そうギャルゲーマーは一種の追っかけである。現実には存在することはない美少女を、ゲームの中に求めている。そして『ギャルキャラ』は、そのかわいさ、お手軽さにより、ギャルゲーマーたちに支持され続ける、老いて消えるといったことのない「アイドル」なのだろう。



年を取らない永遠のアイドルとは言っても、中には少しくらい成長してくれたほうがいい場合もあるわけで……


ゲームショウは、コンパニオンのオネーさんがたに群がるカメラ小僧で一杯。そう考えると、現実も負けてません、負けられません。

大塚 雄二（おおつか・ゆうじ）：来年あたりに、『ときメモ』、『センチ』、『シスプリ』に続く、大作（!?）『ギャルゲー』が出ると思い込んでる妄想ライター。

気がつけば3日ですよ!!

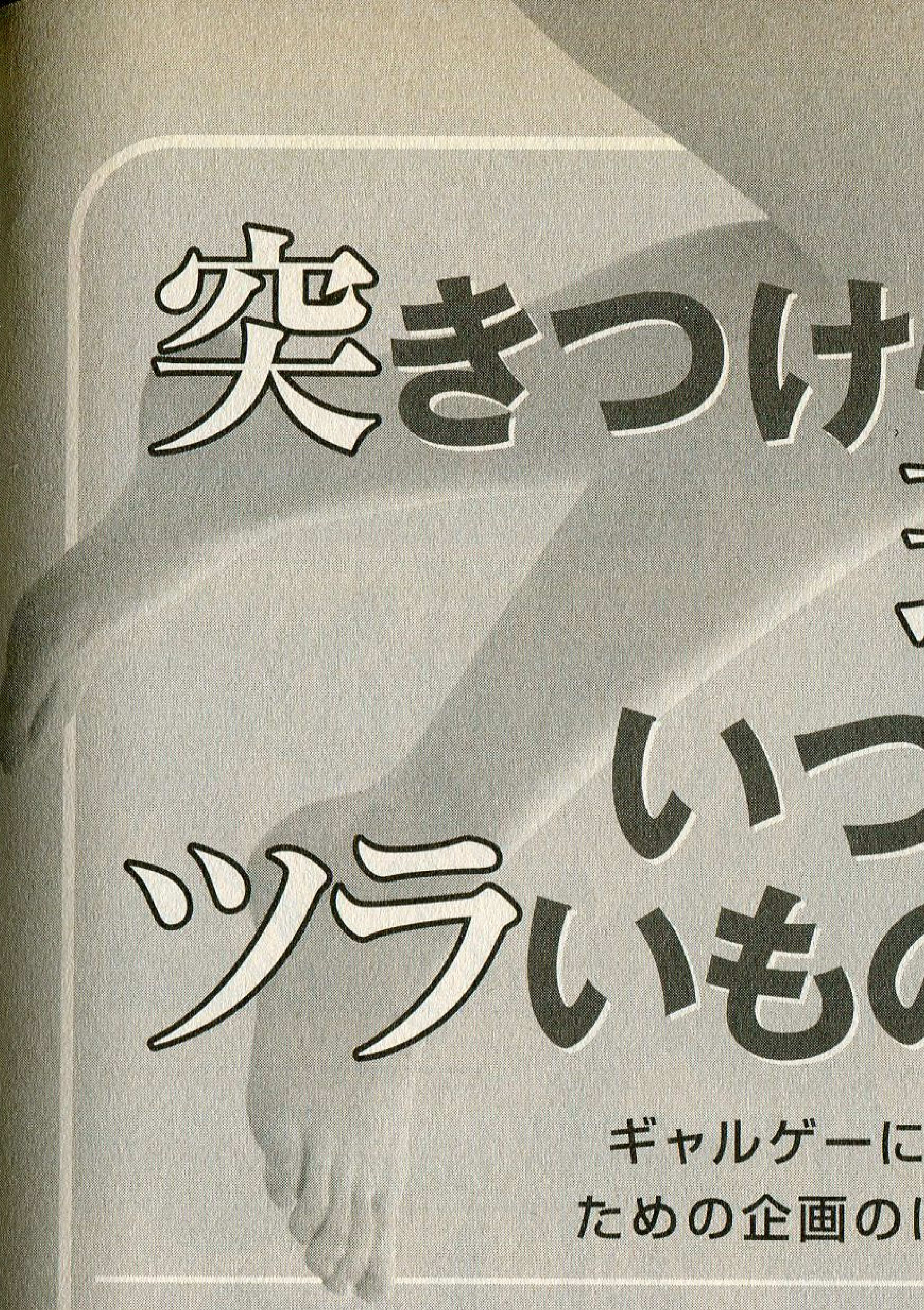
第5回
仮想世界へランナウェイ！

似ているようでも絶対違うものなんですよ……いやホントに。





 作画／中村龍徳　原案／ゲーム批評編集部



第2特集総論

突きつけられる現実はいつもツラいものばかり

ギャルゲーに対する偏った意見をなくすための企画のはずが、傷は深まるばかり。

仲間意識のない仲間たち

今回はこの企画を進めていくうえで、「仮想美少女は現実の女性を超えられるのか」という目的を持って取り組んでいたのだが、総論を作成するにあたって原稿を読み返していた際、ある1つの重大な見落としに気づいてしまった。

仮想美少女たちに惹かれるギャルゲーマーたちが、いかに偏った見られかたをされているかを明らかにしたうえで、「これも1つの愛の形、現実の女性だって超えることはできる」といったことを証明できそうだと、はじめてからしばらくは思っていた。しかし現実は……かなりイタく、そして厳しい。

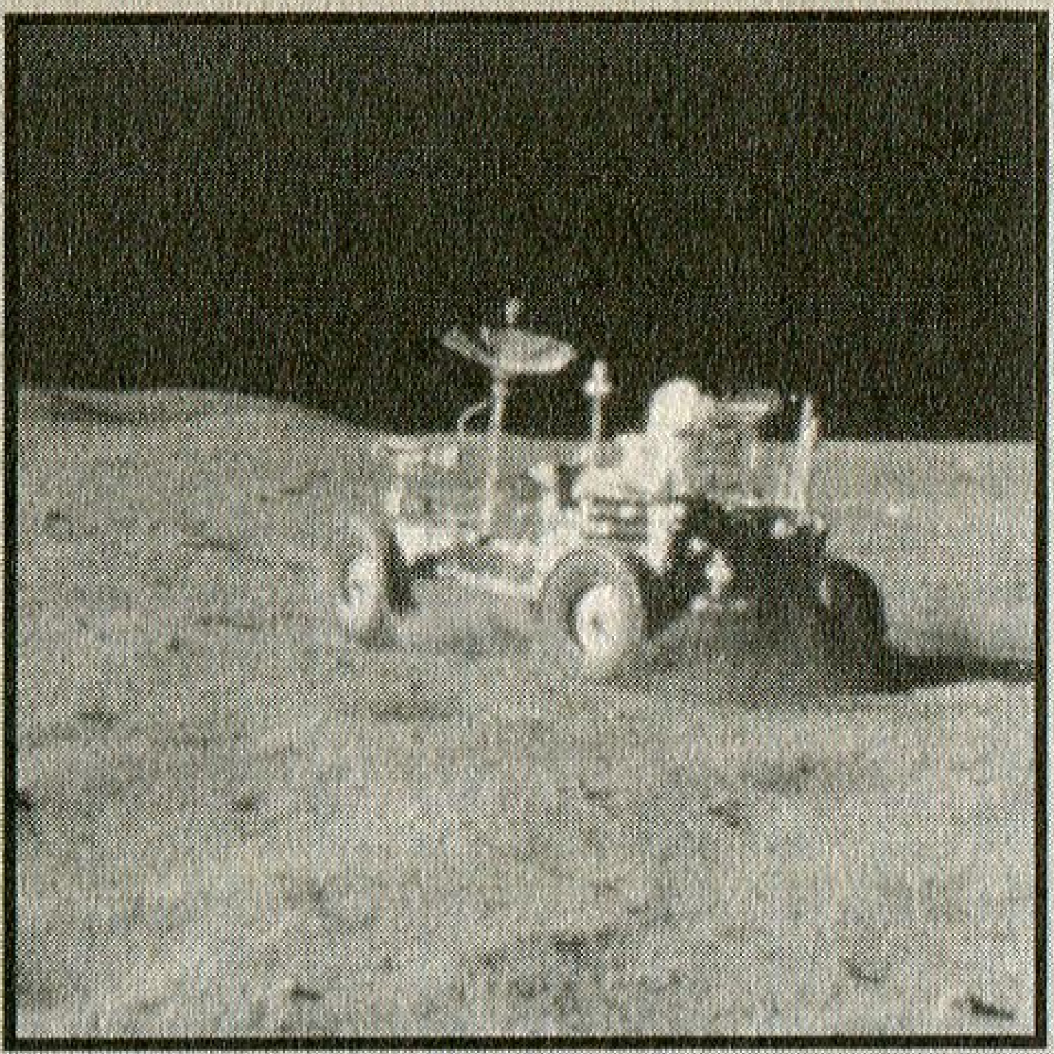
しっかりと読んでくださった方は、少し思い返してくだされば理解できると思うが、ギャルゲーマー（編集Eを含む）たちは、基本理念として「おまえらとは違う」といった考え方があるようだ。というのも、「ギャルゲー」に対して述べられるのは冷静な意見ばかりで、いざ主観的な意見を述べたとしても、どこか他人事のようなニュアンスが混じっているのだ。

確かに言っていることが理に適っているといえばそうなのだが、ギャルゲーマーが一般ユーザーからの評価を、より上げることを目指すというのであれば、まずは「同じ穴のムジナ」だということを、客観的にではなく、主観的に受けとめることが大事だろう。

そこで結論としては、「仮想美少女は現実の女性を超えられるか」以前に、ユーザーはやはり現実を見つめることが大事だということになる。これは何もギャルゲーマーだけに言えたことではない。確かに、仮想美少女に心酔しきってしまっているギャルゲーマーは、現実の良さにもう少し気づかなければいけない。しかし、脱・ギャルゲーに成功したDさんが語ったように、偏った見方をしている方たちも、キャラクターありきという昨今の業界の現実に、しっかりと目を向け、本当に仮想美少女たちに魅力を感じることがないのだとしても、理解しようとする心構えが最重要課題となるだろう。（編集部）

月明かりのガメネウス

game news



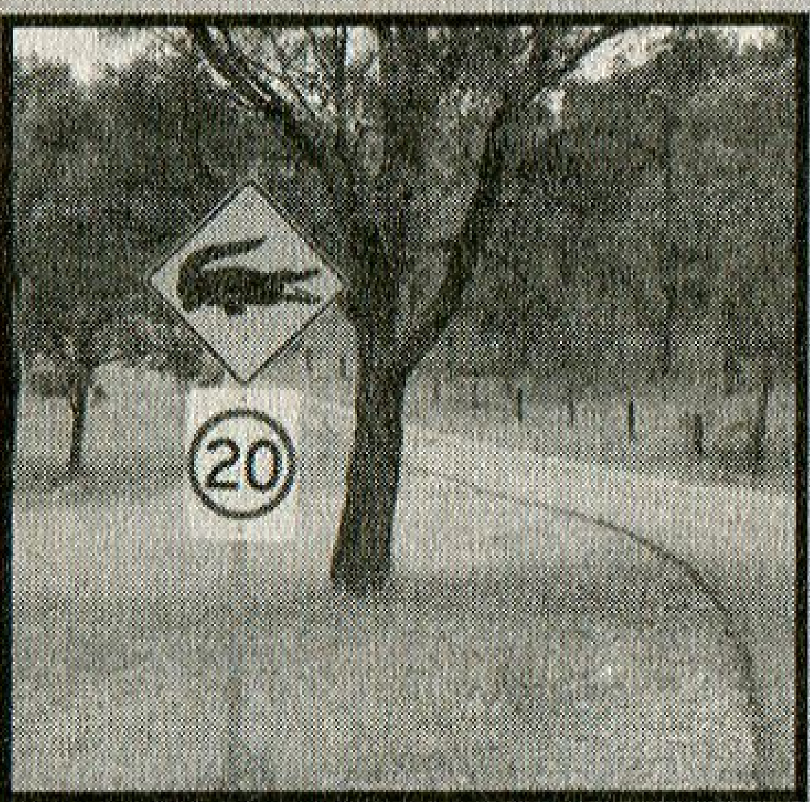
それは、やっぱり満月の夜にだけ咲いてしまう一輪の花。
ゲームサイト管理人があえて集めた見逃せないニュース。

もうハードはいいだろうという気がしなくもないけれど。

「Xbox2はPS3より先に発売」

SPOnG.com

一応Xboxプラットフォーム担当のゼネラルマネージャーの発言による記事みたいですが、公式なものではありません。PS3が2005年頃には登場するのではないかと言われていますが、Xbox2はそれより先に発売すると言ったという記事です。米国でPS2が発売されてから約1年程経ってXboxは発売されたのですが、その1年でつけられたアドバンテージを埋めるのがいかに大変かを物語る発言でしょうか。



Xbox2の構想については今のところ何も発表されていません。

新型GBA発売？

CVG、SPOnG、Vジャンプ

噂が真実だとしたらこの号が発売されている頃には情報が出ていると思われます。

新型GBAが1万円前後で日本で年末年始辺りに発売されるだろう、という情報が英国筋から届いたという記事がComputer&Videogames（CVG）に掲載されました。おもな変更点はボタンが2つ追加され、バックライトも搭載されフリップトップ式になるという点です。有償で現行機を任天堂がバージョンアップしてくれるとの記載もありました。

同じような情報でCVGに記事が載る3週間程前にはドイツからの情報でバックライトが搭載された新型GBAが電池の持ちをテスト中という記事がSPOng.comに掲載されました。そこでは電池の持ちが通常のGBAと比べ10%程度のロスで済むような仕様にするのが目標とありましたが、形状の変更、ボタンの追加については一切触れられていませんでした。

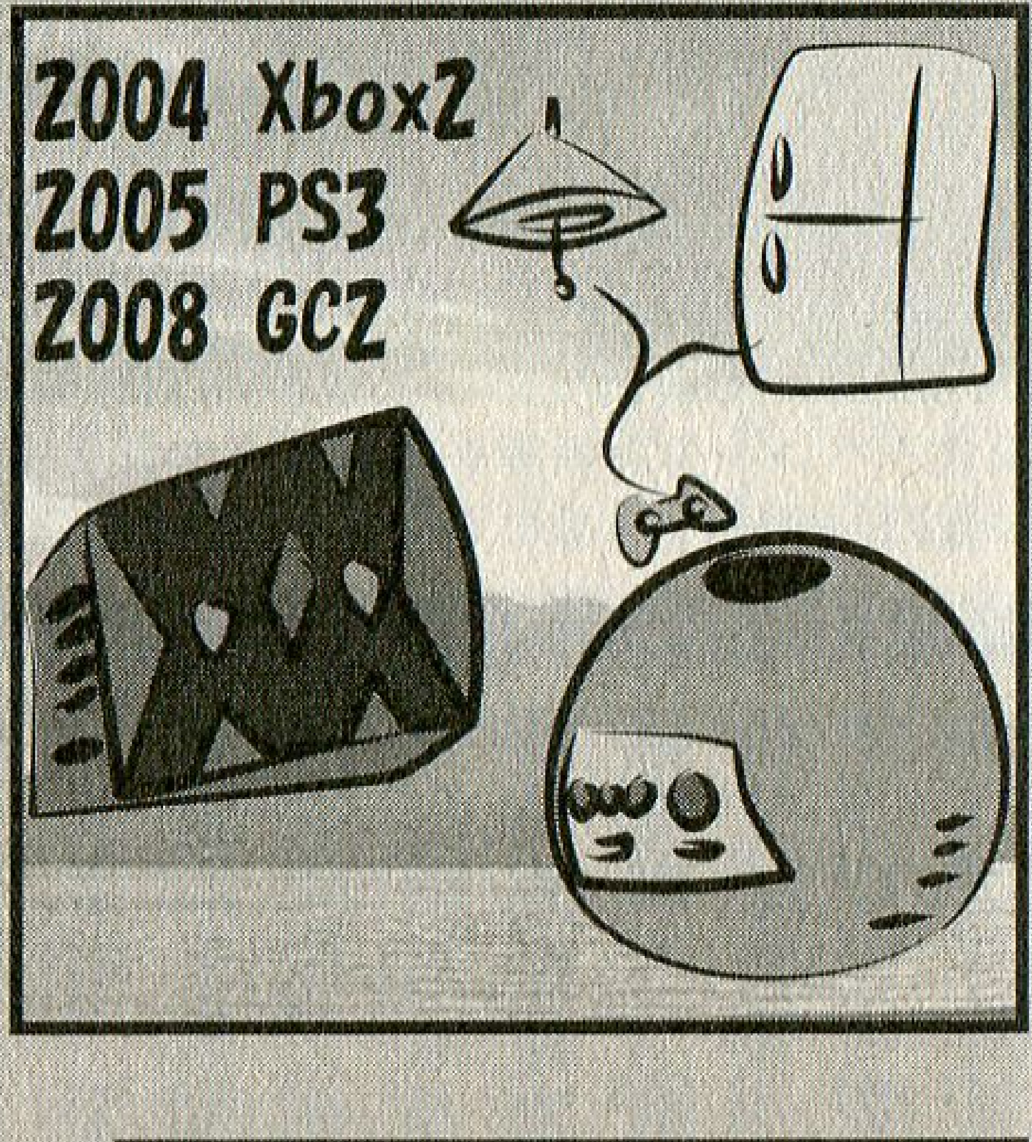
基本的に欧州方面からの情報は「アウトモデリスタがGCで絶対に出る！」とか「鬼武者がGCで90%の確率で発売」等というアテにならないモノが多いのですが、今回の新型GBA情報に関しては画面が暗いことが不評なGBAにバックライト付きが出ると考えてしまうのは当然の流れでして、しかも9月発売のVジャンプにて「年末に任天堂が重大な発表をする」と書かれていたので放って置けない情報に成長しました。

「GBA、GCの次世代機製作中」

gamesradar.msn.co.uk

ニンテンドウ・オブ・アメリカの販売マーケティングのExecutive VPであるピーター・マクドゥガル氏が「任天堂はソフトも携帯ハードも据え置きゲーム機もやっている。GBA、GCの次世代機製作は順調に進んでいる」と発言したという記事です。

日本の任天堂は岩田社長になってから少し変わりましたが、基本的に次世代機についての発言どころか、新しい情報の発表などはWeb上では積極的に行いません。対するニンテンドウ・オブ・アメリカは色々情報流してくれるのですが、次世代機の情報はPS2や噂段階のXbox2の話が出ている中での牽制的な発言でしょうか。宮本茂氏は今年初めの他ゲーム雑誌のインタビューでは7～8年はGCでいきたいと言っていました。



★今回は次世代機についての噂を記事にしてみました。これらのアテにならない情報を元にすると据え置きゲーム機の次世代機の発売スケジュールは2004年～2005年にXbox2発売。2005年～2006年にPS3発売。2008年～2009年にGC2発売となります。

PROFILE

QUITER（クイター）

アルファベットだけだと普通読めないのでQさんと呼ばれてしまうゲームニュースサイトの運営者。quiter.netで毎日世界のTVゲーム最新情報を紹介しています。

ゲーム制作プロジェクトX
～インディーズゲームへの挑戦者～

第2話
決意（けつい）

君もゲームを作ってみないか!! 日々生み出され続けるインディーズゲームの世界へいっそのこと飛びこんでみるとかどうよ!!

そもそも何を作るのか

インディーズでゲームを作って、最後には路上で売るまでの経過をリポートする「プロジェクトX＋電波少年÷300」な感じのこの企画ですが、さて……俺は、何を作りたいのか？

そう、わざわざインディーズで作るのだ。スポンサーに媚びる必要も、客に媚びる必要もない！ 自由！ フリィィィダム！ やっほい！ と、ひとしきり小躍りして、ぜぇぜぇ言ってるうちに気づいたが、商業ゲーム作ってたときも、あんまり媚びてた記憶ないんだよなー。

そうなのである。だいたい商業ゲームを作るなんてのは、最近じゃ長期間かかるから、やっぱね作りたいもの作りますよ。こんなものが作りたい！ という強烈な動機がないと、自分の中の製作エンジンがブルンブルンいってくれないですよ。

そりゃ、まぁ、ちょっとした圧力というか、血が赤いからダメって言われて、微妙に紫っぽい赤にして、青くしました！ と言いぬけたりとか、そういった戦いはある。

でも、最近は、根本的には作りたいものしか作ってなかったのだ。

だから、インディーズだからといって、よし、ようやく作りたいものが作れるぞ！ といった解放感はない。そもそも、何が作りたいんだ俺。自問自答。なにもない世代かよ。透明な存在かよ、俺。困ったときは相談だ。



記念イベントは出演者もお客さんも酒を呑みつつ進行。3時間もあるとテンションは妙な方向へ。

インタビュー 教えて babara先輩！

『ゼノレダ』『ウチューフォース』『ROBODOME』といった面白いゲームをFLASHで作ってサイトで公開しているbabaraさんに相談してみた。

米光：どんなの作ればいいっすかねぇ？

babara：うん。

米光：どういうのが受けますか？

babara：前にね。

米光：はい。

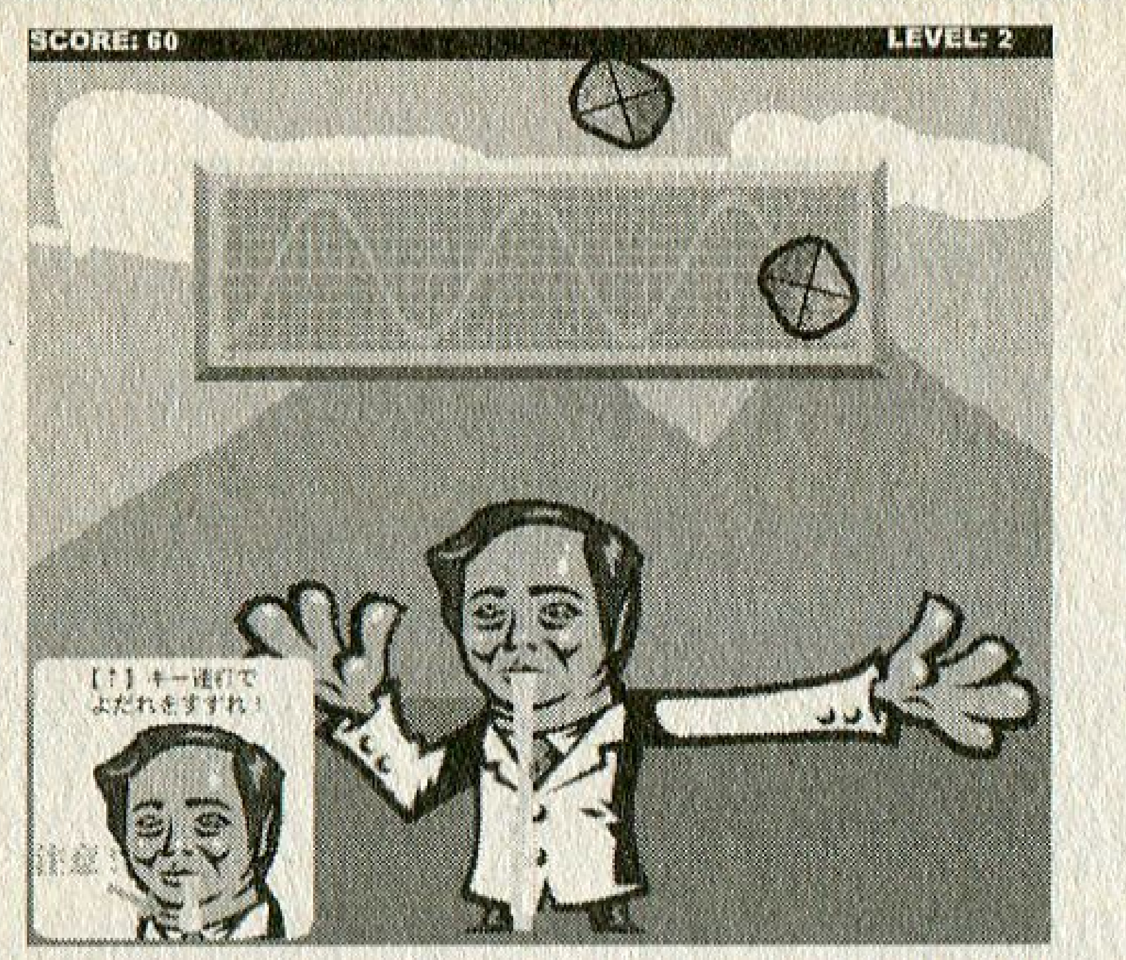
babara：猫耳メイドのキャラのシューティングのデモを作ったら、アクセス数はねあがったよ。

米光：作ったんですか？

babara：作んない。デモだけ。

そうか。やっぱり萌えか。世界は萌えを求めているのか。萌え！

余談だが、『ベストセラー本ゲーム化会議』ちゅー本を出しまして、絶賛大きな本屋で発売中なので、絶賛買って欲しいのですが、本の発売記念を「新宿ロフトプラスワン」でやったんですよ。そのときやった企画が「ゲーム製作ライブ





babara氏が3時間で大枠を作った『お手玉脳の恐怖』（上）と『ROBODOME』。

in2002」。たった3時間のあいだに、ステージ上で、企画してグラフィックス描いてプログラムして発表するというライブでした。ゲーム製作のすべてをステージ上で演奏、いえええい！ このときプログラムを担当したのがbabaraさん。そして、イベントの最後で、ともかく動く『お手玉脳の恐怖』（これは「ゲーム脳の恐怖」という本へのアンサーソングというかアンサーゲームであります）を発表できたのです。3時間弱！ babaraさんとプログラムちゃんは、ホットな関係に違いない。ジェラシィィ！

ともかく、どんなゲームを作るか!? そうだ。以前から考えていた企画で、何度出しても通らなかったものがいくつかある。たとえば、『カポエラ格闘ゲーム』。カポエラというのは、黒人奴隷が、監視の目をごまかすために舞踏のふりをして練習しはじめたもので、音楽を流しながら踊るように戦う。

両腕をしばられているため足技中心になり、舞うように足で攻撃する。このカポエラを学んで、奴隷の身から王になっていく運命の男を主人公にしたミュージカル格闘ゲーム。奴隷ってのがひっかかるし、地味らしいので、企画が通ったことがない。

他には、フロイトが友人にコカインを処方した事実をベースにした友情のアドベンチャーとか。地味だよなぁ。普通の人は萌えないよなぁ。あ、あった。絵本的な世界をベースにしたアクションアドベンチャーをずっと考えているのだが、あまりにも抽象的で曖昧なので、まだ企画が通ったことがない（というか、通そうとしたことがない）。

バクが悪夢を食べて良い夢を撒き散らすという設定。バクってのが地味？ バク耳のギャルにしてもダメ？ バク耳ってあんまり特徴ないので、バク尻でバク鼻のギャルでどう？ だめ？ って誰に聞いてるのか。そうだ誰にも媚びないんじゃなかったのか？ よし、これでいく。

いよいよ スタッフを募集！

と、もうひとつ悩み事があるのだ。このインディーズゲームを作ろうプロジェクト、俺ひとりでやるべきなのか。スタッフを集めて、3人ぐらいでやるのがいいのか？ ってことだ。正直、ひとりで作るとしょぼいもんになりそうだ。というか、次回からプログラム入門苦悩リポートになって、hello worldを表示するだけで終わっちゃったりしかねない。それではいかん。といってスタッフを集めるってのもむずかしそうだ。インディーズだからね、スポンサーがいるわけじゃないからね、企画もバクが主人公で意味不明だからね。人との関係の中で作りたいものが微妙にずれてきちゃいそうだし。喧嘩になったりするのはいやだし。

いや、だが、しかしこのコーナーのことを考えれば、登場人物が集まってくるのも『七人の侍』みたいで面白そうだし、喧嘩したらしたでそれも面白い読み物になりそうだ。よし！ では、『インディーズゲームプロジェクトX』のスタッフを募集します！（つづく）

◆次回予告！
炎のコマが使える男だとか、ボインでパンチラの美少女プログラマーとか、ジャックインできる未来人とか凄いメンバーが集結した様子をリポート（希望）！ とりあえずゲーム画面も公開したい！

著作：米光一成（よねみつ・かずなり）
プログラム、絵、声優、販売なんでもOK！ 参加してやろうじゃないかって人は、http://www.Lv99.com/ を見てください！

取材協力：babara「BABARAGEO」
http://www.linkclub.or.jp/˜babara/
FLASHのゲームがたくさんの楽しいサイト。

制作：隔月刊 ゲーム批評

キミも若年性痴呆症になれる、のか?!

複眼視点

いつの時代でも新しいメディアは叩かれる運命にあり、TVゲームも批判の嵐に襲われ続けて来たけれど、「ゲーム脳の恐怖」、それにつけても“とんでもないタイトル”をつけた書物が登場したものである?!

Produced by 武田丸男

第17回 GAME NO!?

その衝撃的なタイトルとともに、一見判りやすそうなテーマがマスコミにも取り上げられ易いことから『ゲーム脳の恐怖』（森昭雄著／日本放送出版協会発行）が話題を呼んでいる。

日常、青少年による傷害事件などが発生するごとに、何かにつけて〝TVゲーム原因説〟〝〜影響説〟が語られてきたが、そのことが本書の登場によって〝そっくりそのまま（？）学問的／医学的に証明された?!〟ということから、TVや新聞、週刊誌などでも取り上げられることが多い。しかしながら、そこにあるのは論議ではなく「やっぱりTVゲームは良くないのだ！」という結論めいたことだけにスポットが当てられ、「TVゲーム性悪説」だけが話題となっているようだ。前号の本誌では著者へのインタビューも行われた〝問題／話題の書〟であるが、『ゲームはやっぱり……』といった話題だけが一人歩きをしつつあり、危険な兆候が漂い始めてもいる。

『ゲーム脳』は、〝GAME NO！〟なのか?!

ユーザー代表

何でもかんでもゲームが悪い？

（アキラ　19才　受験生）

家のTVにゲーム機（ファミコン）がはじめて接続されたのは、僕が小学校に入った年でした。以来ほとんど毎日何らかのゲーム機に触れつづけてきた僕の脳は、本書によれば〝完全なゲーム脳〟であって、僕自身は〝ゲーム脳人間タイプ〟に属することになってしまうのでしょう。

人間が人間としての行動、考え方をするために必要な前頭前野が正常に働き、その活動の証でもあるβ波が活発に発せられることが何より大事、ということが、本書の〝論旨〟なのかもしれませんが、それにしても脳波測定の実験に参加した学生を【4つの分類】に分けてしまうのを、強引と感じたのは僕だけではないと思います。



TV番組でのアンケートでも子供たちのほとんどが「TVゲームをやったことがある」と元気に返事。

・ノーマル脳人間タイプ
TVゲームをまったくしたことがなく、TVやビデオも見ない。礼儀正しくて、学業成績も上位クラス。

・ビジュアル脳人間タイプ
TVゲームはほとんどしないが、TVなどは少し見る。学業も優秀な人が多い。

・半ゲーム脳人間タイプ
自己ペースで、少々キレ気味。集中力がなく、物忘れが多い。

・ゲーム脳人間タイプ

ボーとしていることが多く、集中力欠如。

学業成績は悪く、時間感覚もなく、学校も休みがち。

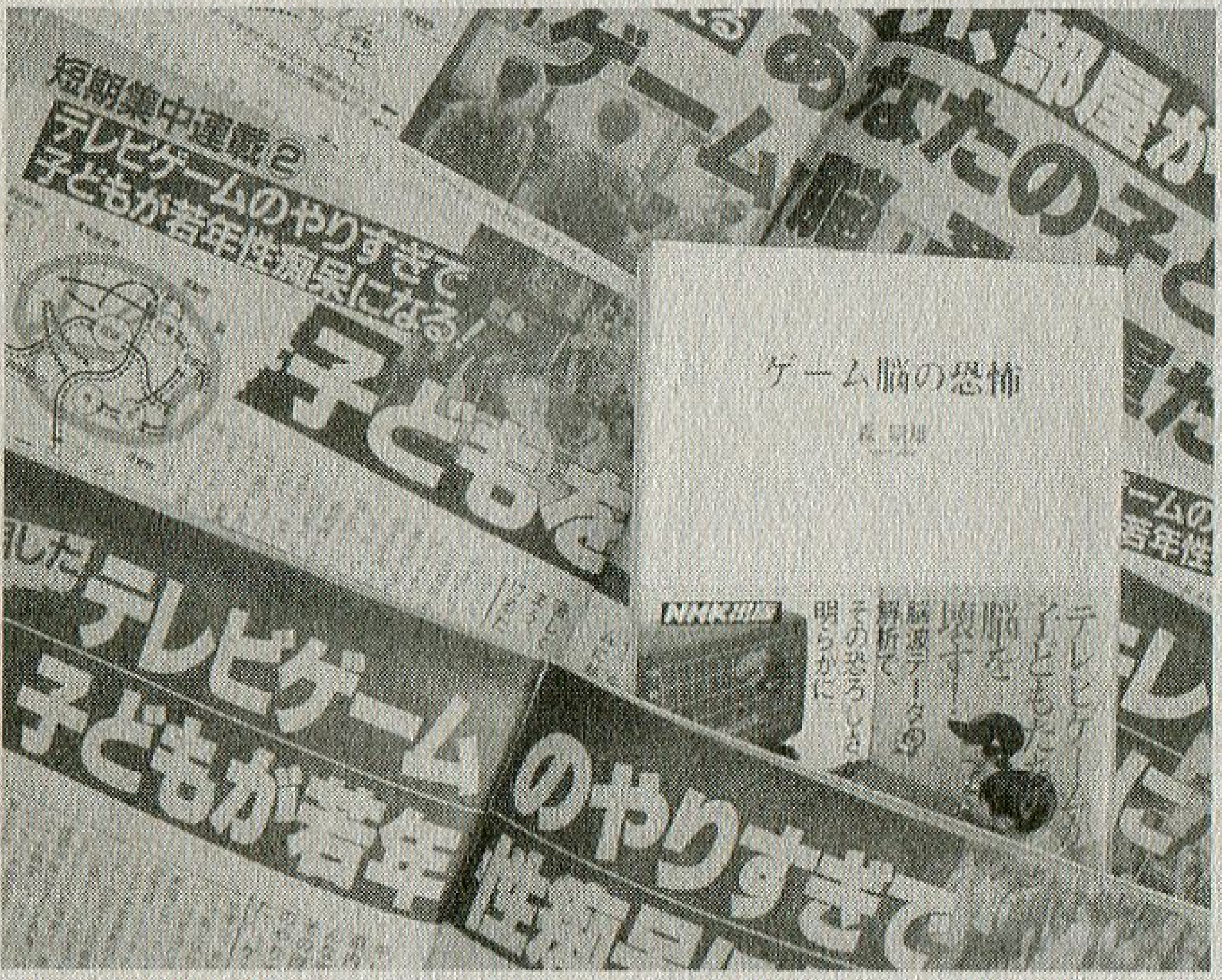
右記の分類は本書の前半に書かれているテーマですが、〝ゲーム脳人間タイプ〟の結果／結論がいきなり導き出されてしまっていて、〝どうしようもない最悪人間〟の典型としての〝ゲーム脳人間〟が全編に渡って登場してきます。

そういった本書の文章やテーマの流れには、どうも引っかかるものがあるのですが、最初から【TVゲームは悪いもの】という結論に導引、固執しようとした結果、全体の構成がギクシャクしたものになってしまっているのではないかと思うのです。

ところで、〝ノーマル脳人間〟は【TVもビデオも見ない人】のようです。

TVゲームを実際にプレイしない人は数多くいると思いますが、〝TVもビデオもほとんど見ない人〟というのは、現代において、どういう人なのだろう？ と考えてしまいます。

【早朝から始業前に練習、授業の終える夕方から夜遅くまでまた練習、という高校野球の有力／名門校で合宿生活をしている高校生】や、【学校を終えてから学習塾をハシゴし、夕食をファースト・フードですませ、深夜まで受験勉強を続けている小学生】ならいざ知らず、〝普通の家庭〟で生活をしている〝普通〟の青少年で〝TVもビデオもほとんど見ない人〟というのは、相当に珍しい存在ではないかと思うのですが？



「ゲーム脳」という言葉自体が持つインパクトが重視され、論拠が希薄な報道がこれからも続けられる可能性は高い。

TV＝映像メディアが日常生活において不可欠な時代になった今日で、本書で記されているような「β波がキチンと発信／測定される人＝人間が人間であるための脳の活動が正常な人」の分類にあてはまる人は、まさに〝TVもビデオもほとんど見ない人〟なのです。

そのような「脳の活動が正常な人」の日常生活は、いったいどのようなものなのでしょうか？ ちょっと会ってみたい気がするのは僕だけではないと思うのですが?!

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

それにしても著者に〝ゲーム脳〟という発想をもたらした（本書の冒頭部に登場した）8人のソフト開発者の人たちは、いったいどのような仕事をしているのでしょうか？

〝会話もコミュニケーションもなく、昼休みにひとりで弁当を食べ〟、〝朝の9時から夕方5時まで、設計図を描くわけでもなく、ただ画面を見ている時間が圧倒的に長い〟ソフト開発者って、どういう方々なのでしょう？

まさか、そのような方々が、どこでも簡単に脳波測定ができる脳波計の開発を担当されたのでしょうか？

また、「電車内で化粧をしたり、パンを食べたり、水を飲んだりする人」、「公衆の面前で抱き合っているカップル」などは、ゲームをやりすぎてしまったために前頭前野の機能低下を招いてしまい、人間としての羞恥心、道徳心、理性などを考えることができなくなってしまった身近な例として挙げられているのですが、「電車内で化粧をする人」って、TVゲームが大好きな女性なのでしょうか？

彼女たちは、もっともTVゲームに縁の遠い人たちのように思えてなりませんが……。

いずれにしても本書は全編を通して「何でもかんでもゲームが悪い！」という意図に沿ってまとめ上げられたもののような気がしてなりません。それほどにTVゲームは有害なものなのでしょうか？

業界代表

重箱の隅を突っついて。

（タケリン　45歳　業界歴14年）

本書の概要をかいつまんでいえば【人間が他の動物と一線を画し、人間としての行動／思考などをつかさどっている〝脳の組織＝前頭前野〟がTVゲームをプレイしつづけることで機能が低下（停止）してしまい、その結果、人間としての抑止力を持たない、〝キレル〟行動に及んでしまう輩が出現してしまう】というものである。

専門書に書かれている内容に対して反論するということは、ほとんどその分野の専門家に任されたことなのだろう。

「ゲーム脳の恐怖」についても、〝脳神経学科の専門家でもある医学博士〟によって書かれた著作に対して、まるっきりの専門外の私には〝科学的な反証〟などはできようもない。そのため、どうしても書かれている内容の〝重箱の隅を突つく〟ことだったり、〝○○の遠吠え〟のようなことになってしまうのだが、本書の内容に対しては、いくつもの〝⁇〟が生じることを禁じえない。



★TVゲーム性悪説では?

本書を、その内容から分類すると『幼児・児童教育啓蒙書』といったような、わが子の教育に悩んでいる母親向けに書かれた本と位置づけられると考える。

しかしながら、焦点というか、ターゲットを（その他の映像コンテンツは無視して）TVゲームに絞っていること、『TVゲームが子どもの脳を壊す』といったセンセーショナルな惹句を掲げていることなどのために、どうしても〝アンチ・TVゲーム本〟と捉えられてしまうのだろうが、実は著者の本心にもシッカリと〝TVゲーム撲滅〟の炎が燃えていることを感じる。

脳波測定に参加した学生を強引とも思える【4種類にグルーピング】し、テスト用ゲームを偏向的と思えるようなジャンル（テーマ）分けし、そして導く先は「昔の子どもは野山を駆け巡って遊んだものです」といったように、著者ご自身のご幼少時代と〝今〟とを比較されても……、と思うが、論理のすべては全編を通している、はじめから〝TVゲームは悪いもの〟ということに起因しているのだ。

そういった方向性は他にもいくつも見られるが、代表的なものとしては本書の最後の部分にある【脳波測定を体験した小学生が、「もうゲームはやらない」と言っていた～】という事例である。精読しないまでも、それが【11歳の子どもが初めて脳波測定を体験した】ことによる〝怯え〟のようなものの感覚であることは容易に想像できることで、取り立てて記述に値するものではないものだろう。そのようなことで全編を締め括られて、本書全体の〝結論〟とされるのも、「いかがなものかと思う」といったところである。

★『インターネット』の時代に

本書には著者がご幼少の時代の話がたびたび登場するが、当時と現在の【子どもを取り巻く様々な環境】には比較が不可能なほどに大きな差異がある。

「消費が美徳」といわれた時代を通り抜け、「飽食の時代」を経てきた現在、一世代といえども親の尺度／経験では子どもに接することが困難なほどに、すべてのものが急速に変化をしている現代、なかでもコンピュータの進化は日常生活のあらゆるシーンに劇的な変化をもたらしている。その中でもインターネットがもたらした効果／影響は非常に大きいが、それとて、時間的にはわずか10年足らずのことである。我々自身が、今まさにネットワーク社会の中で如何に〝生きるか〟ということを問うている状況にあり、それは経験的には大人（親）も子どもも変わ

らない、換言すれば「親の経験が役に立たない」時代なのである。

TVゲームばかりの記述の中に、ほんの少しであるがパソコンいついて触れている個所があるが、それは「～パソコンを使っての教育には注意が必要でしょう。それは、画面をみているだけですんでしまうということです。～」という奇妙な表現でまとめられている。

〝パソコンの画面をみているだけで〟何がすんでしまうのだろう？パソコンの存在自体が珍しく、〝インターネット・サーフィン〟という言葉が使われていた頃が早くも懐かしく感じられる今日、子どもたちは〝マニュアル〟を読むことなくキーボードに向かい、マウスを操る。彼らの想像力は、（大人と違って）パソコンの画面を通して最初から世界中に広がっているのではないだろうか？

もっとも、TVゲームよりも注意が必要なのはインターネットではないかとも思えるのだが？

★「注意欠陥多動障害」に対して

注意の持続時間の欠如や不足による過ちなどの〝不注意〟、学校で離席をしたり、キョロキョロしたりする〝多動〟など、注意力の障害と多動・衝動性を特徴とした『注意欠陥多動障害』と呼ばれる行動障害が問題となっている。

社団法人コンピュータ・エンターテインメント協会が毎年春に発行している『CESAゲーム白書』――日本で唯一ともいえるTVゲーム業界の統計資料――の今年度版に、本書とはまるで違った見解／記述がある。

「～白書」によれば、アメリカにおいては、そのような症状の子どもたちに対してTVゲームを用いた治療法が臨床実験によって有効であるということから、そのことを応用してNASAがパイロットの脳波をTVゲームで刺激し、勤務に対する集中を高めることに効果を発揮している、という。

「～恐怖」によれば「注意欠陥多動障害」は〝TVゲームのやり過ぎ〟が原因と考えられている。

一方では治療法として捉えられ、他方では障害の原因と考えられているというように、ひとつの現象に対して正反対の見解が出されている。この論争（のようなもの）については一部の週刊誌で「～恐怖」が評価／紹介された時にも記載があったが、現在では、まだまだ断定できる状態ではないようである。

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

【脳の働き】については依然として未知の領域が多く、今日でも様々な意見が飛び交っている。〝TVゲーム〟がもたらすと思われている障害も、今日のひとつの（著者の）見解に過ぎないのではないだろうか？

TVゲームの中には見事に構築されたストーリー展開を持った作品も数多く登場してきており、小説のもつ受動的なおもしろさとは違った世界を提供している。すべての世界には清濁が混在しているように、問題のある作品が多いのも事実ではあるが、新しいメディアの芽と可能性を摘むことは誰にもできないだろう。

まして、電池式簡易型脳波計／ブレインモニタの開発の成功とTVゲーム産業の存亡を天秤に掛けられては困るのだ。

両者を俯瞰して…

先日、著者の講演会（セミナー）を拝聴する機会があった。

講演の内容は、ほとんど本書の内容と同じもの、というよりも、本書の中身のダイジェスト版であったので特筆するべき内容は見当たらないが、主催である新聞社の方の紹介では、同社が通常開催しているセミナーを遥かに上回る聴講の応募があったようで、会場も急遽大きなスペースに変更されたという。老若男女、親子連れなど、聴講者も多彩で、〝この問題〟に対する世間の関心の高さが窺えたが、私の前の席に座っていた母子連れ（中学生ぐらいの男の子）をはじめ、多くの聴講者が講演の開始とともに〝お休み〟になられてしまい、〝問題の難しさ〟を象徴していた。

しかし、【脳の構造】にはまだまだ未知な部分多く、諸説紛々と聞く。判り易い風評だけが一人歩きしないことを切望する。


武田丸男（たけだ・まるお）：広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトのプロデュース業務に携わる。近頃自分でゲームを楽しむ暇がないことを嘆いている。

やっぱり

GAME SOFT REVIEW

見逃しがちなタイトルを含めた全13本のソフト批評コーナーはココからです。パブリシティに一切とらわれることなく誉めるところは誉め、ダメな点は徹底的に追及させていただきます!!

～今号のMENU～



イラスト：金坂公江

鉄騎

人間原理の回復。装甲の厚さは操作する皮膚でもあるのだ

ゲームの中で「乗る」という行為が定着したとき現実の「摩擦」のシステムをもシミュレートするのか？

多根清史

プレイ時間：40時間



ジャンル：操縦／メーカー：カプコン／
機種：Xbox／価格：19,800円／
発売日：2002年9月12日

「ロボット」ではなく「のりもの」

このゲームは「のりものシミュレータ」だ。以上。

すっかり「ロボットもの」だと決めつけていたが、そんなことはない。じっさいに買い、〝乗って〟みないと分からないこともある。カプコンが、ひとことも「ロボット」とは言ってないわけだ。

ほっとくと「ロボット」の意味は、むやみに拡散してきた。ここらで、いっちょ線を引くなら「何らかの生物の営みをトレースした機械」ではなかろうか。某「ネコ型ロボット」はぜんぜんネコに似た動きをしてないにしろ、AIBOシリーズは「人なつっこい犬の挙動」にもとづいている。オリジナルを「超える」「劣る」の緊張こそ、ロボと「機械」を異ならせる一本のネジ、と思えてならない。

『鉄騎』のVTはというと、2本の重火器用アームと2本足が生えた「のりもの」である。タイヤがキャタピラになっても、戦車はいぜん「車輪の原理」に乗っかってる以上、自動車の延長から逃れていない。2本の足に取って代わられても、その原理はくっついてくる。これは感覚による区別だが、本作は「ロボット」をはねのけて、「のりもの」を選んでいると思う。

現実における「乗る」という行為は、最初に「摩擦」が前提とされる。教習所に通い、教官にしかられ、免許を取り、車庫証明をもらって月々のガレージ代を支払う。車そのものを買う貯金か、ローンを組める信用もなくてはならない。いわば、社会的「摩擦」のシステムの上に、車の所有者は乗っているのだ。

ほとんどの「のりものシミュレータ」には、こうした「摩擦」がすぽんと欠落している。めんどうな負担のいらない代用品をどうぞ、というのが主なアピールだった。

しかし、以前とは「空気」が違ってきたんではないか。のりものゲームがあふれた時分には、逆に「摩擦」が存在を訴えはじめる。わずらわしく思われた手間ヒマが、その人の生活を〝こする〟のだ。

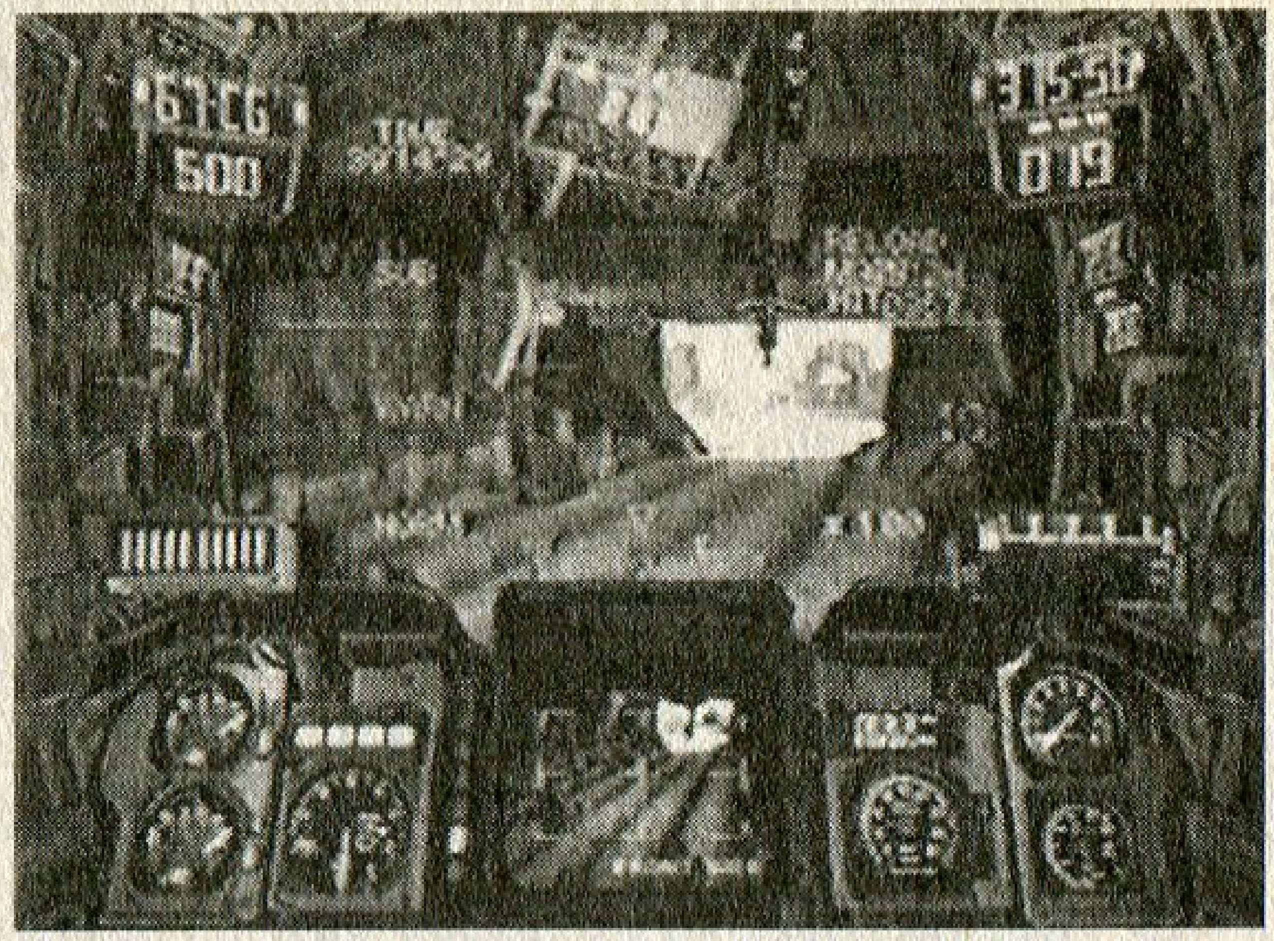
さて『鉄騎』。話題騒然だった巨大コントローラーは、生活に対する「摩擦係数」も巨大である。

まず値段。今の不況に「1500円ソフトが13枚買える」2万円近くをねだる度胸は、ふつうない。「どうやって家に持って帰るのか」は、ネット通販が使えるこの頃では大した問題ではないけど、本当に大変なのは、ブツが家に到着したあとだ。他のゲーム機をどかせ、横幅たっぷりにスペースを空け、寝ている猫をけっ飛ばし、さぁ——と思ったら、地べたに座りこむとペダルが踏めない。そして『鉄騎』専用机」を買いにホームセンターへと走る。

もう、もろに「日常への侵略者」である。女神様や人型パソコンが転がり込むのと大差ない。いったい、そこまでする権利がゲームにあるのか。ある、と断言する覚悟が『鉄騎』にはあった。存在感は、「摩擦」の大きさに比例する。あの巨大コントローラーは、一種の「通過儀礼」として働き、ついにゲームを実体のある「のりもの」として出現させたのである。

人間原理を回復する車体感覚

『鉄騎』のコックピットは、「閉鎖された空間」を強く意識させる作りだ。



ＶＴに乗った主人公は産道を通り抜ける過程を経て一個の兵士としての誕生を戦場で迎えることとなる

画面は中から外を見るのみで、自機を第三者の視点からながめることはない。コックピットの内側の世界、それがすべてだ。プレイヤーがほとんどの時間を過ごす（最初からのやり直しが多い）「第2世代」のVTでは、上からマルチモニタ、横から火器管制システムやらがせり出し、左右の視野はざっと90度あればいいほう。

なのに、息苦しさを感じさせない。むしろ、安らぎさえ覚える。これまで進化したCGは、押し出す形で〝主役〟の人間を疎外してきたのではないか。ゲームは完結した系ではなく、人間の入力を待って中味を変える「開放系」だ。

だから、プレイヤーはシステム内の存在だが、同時に外部にもいる。それが厄介、なのだ。「弾を撃って敵を全滅させる」や「画面上のドットを食いつくす」ような単線的なルールとドット絵のもとでは、プレイヤーに求められる役割もはっきりしている。人間がキャラを動かして、はじめて世界も動き始めるんだから。

だが、CGの密度が上がると、プレイヤーがいなくても世界は〝自立〟する。一時期はやった「映画に近づく」とはそういうことで、「客席」とスクリーンの向こうとは分離される。それは「映画の劣化コピー」なんだな。なら映画を見る方がいい、とユーザーに気づかれたから、気づかれた方はあわててゲームの中に人間の居場所を用意しようとした。志のある新作ゲームたちのもっかの目標は、「人間原理」の回復だろう。

そして本作は、ばく大な情報量がもたらす〝気圧〟に負けない「コックピット」を出現させた。CGの粒子が外壁をかたち作り、CGの計器類が視界をさえぎる。多くのフライトシミュレータはそこ止まりだが、さらに「動作とレスポンスの対応」による補強が加わる。自機のアームがジャマで前が見えなかったり、急ハンドルを切りすぎて立ちゴケしたり。プレイヤーに痛みを感じる〝皮膚〟を、〝身体〟を与えたのだ。

巨大コントローラーは、画面の外からバックアップを引きうけている。モニター内の世界からはみ出ようとする人体を、中に押し込むのである。40もあるスイッチの大半は機能的には「こけおどし」だが、酸素供給システムをONにし、イグニッションをかける操作こそ、人を「向こう側」に射出するカタパルトなのだ。

ゲームが今の平面ディスプレイにとどまる限り、僕たちはゲームの中に「人体」を持てない。けれど、「のりもの」の車体感覚は、もともと半分が「非現実」だ。ハンドルを握ると人格が変わりがちなのは、車体が外界と「へだてる」一方で「つなぐ」からだ。『鉄騎』は、そうした「のりもの」になれた、と思うのである。

PROFILE

多根清史（たね・きよし）

うーむ、『.hack』みたいなレビューになってしまいました。『ゼルダの伝説　風のタクト』も、アプローチは違うけど目指すところは同じではないかと。MMORPGとも絡めたかったんですが、収拾が付かなくなりそうなんでパス。

関連作品

バーチャロンフォース（3DSTG）

メーカー：セガ／機種：AC／
発売年：2002年

『バーチャロンシリーズ』の最新作。操作系統も通常のゲームと一線を画すが、1度その操作に慣れると、ロボットアニメ的な動きも可能だ。

ゲーム批評にひとこと

久しぶりに買ってみたけど、うーん悪い意味で変わっていない。ちょっと前よりも落ちついているけれども、今はなにか停滞している。全体的に。（熊本県　国岡　亮）

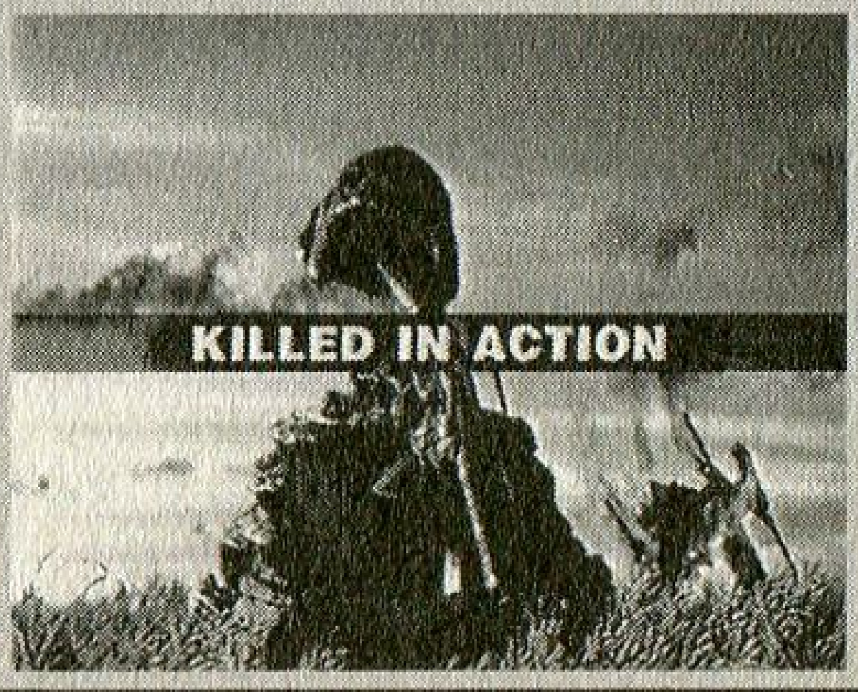
GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 02

鉄騎

ようこそ魂の戦場へ ただし、越えるべきハードルは低くない

操作すること自体を楽しむ……難しいことが〝非難〟の対象となる昨今では、そのコンセプトがいさぎよい

ハービー吉村　プレイ時間：40時間



ジャンル：操縦／メーカー：カプコン／機種：Xbox／価格：19,800円／発売日：2002年9月12日

とりあえずのふるい落とし

『鉄騎』をプレイするにあたっては、クリアしなくてはならない条件がいくつかある。

条件その1――机と椅子を置くスペースを確保できるか？　コントローラに付属するフットペダルは、頑丈で踏みしろの大きいタイプなので、ちゃぶ台でのプレイは、ほぼ不可能に近い。メインコントローラを置く机も横80×縦40センチくらいのスペースが必要。

条件その2――テレビ（orモニタ）のサイズは29インチ以上か？　画面内にも各種モニタや計器が配置されているので、29インチ以下の画面はオススメできない。理想を言えば30インチ以上の画面サイズが欲しい。

条件その3――マジンガーZ以来の巨大ロボットに対して、思い入れはあるか？　本当にロボットを操縦してみたいというファンタジーがあるかどうかというのが、重要な条件になる。

条件その4――コントローラ同梱ソフトのみで約2万円。Xbox本体を同時購入するとなると約5万円の出費が、それほど苦にならないくらいの経済力はあるか？

かなり特殊なゲームなので、合わない人も絶対いると思うし、その時に約2～5万円の出費を笑ってすませられることができないと、シャレにならない。

それらの諸条件を満たすことのできる人に対しては「ようこそ魂の戦場へ」という言葉を贈ろう。

ゲームプレイを開始して、ヴァーティカル・タンク（以下VT）を動かしてみると、まず驚かされるのはその重厚な（というか鈍重な）動きだろう。まるで建築重機（ex.ブルドーザ、パワーショベル）を動かしているような操縦感覚だ。『バーチャロン』や『アーマード・コア』とは、まるで違う。

それもそのはず、操縦マニュアルを見てみると、最初に配備されたVT機体のメイン・ウエポンはなんと「320ミリ滑腔砲」！　つまり右腕に戦艦の主砲（旧日本海軍の戦艦大和の45センチ砲には及ばないが、米海軍のニュージャージー級戦艦クラスの主砲）を装備しているのである。非常に動きが重厚になるのは、ある意味では、リアリティがあるとも言える。（陸戦兵器に戦艦の主砲とはかなりムリがあるが……）

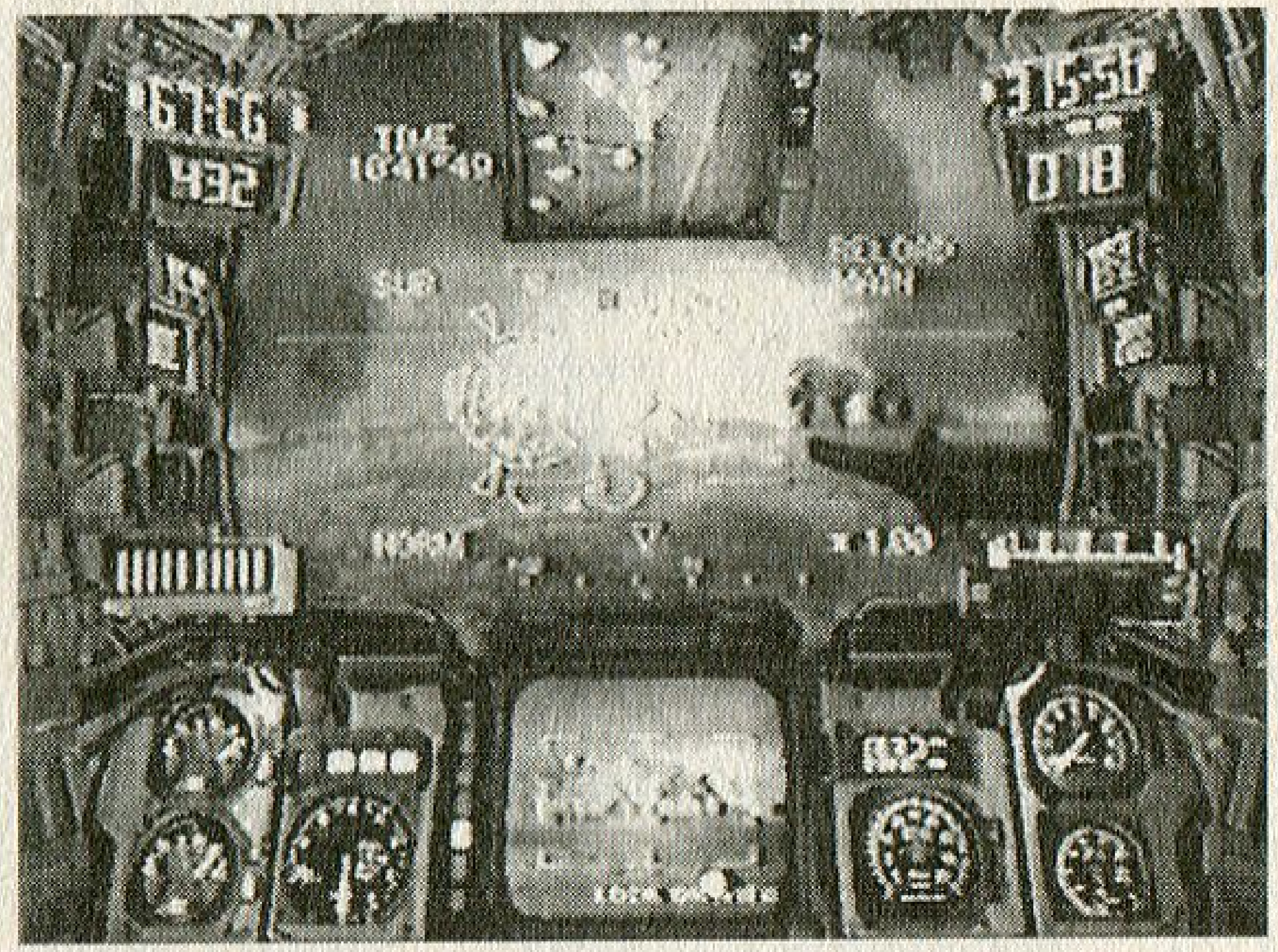
ちなみにサブ・ウエポンの「110ミリ・チェーンガン」は戦車の主砲をマシンガンのようにバラ撒く兵器である。どうりで一斉射するだけで、簡単に戦車が破壊できると思っていたら、こんな恐ろしい兵器だったとは……。

重厚な動きには、その他の理由も多少はあると思う。とにかく操縦が忙しいのである。というか、

コクピットで確認しなければならないことや、やらなければいけない操作項目が多く、これ以上VTの動作が速いと、初心者には操縦不能になる可能性も出てくる。

VTを起動させたら（細かい手順アリ）、まずギアをニュートラルから1速に入れてアクセルペダルを踏んで前進（適切なスピードを得るためには1～5速までのギアチェンジが必要。もちろんバック・ギアもある）。サブ・モニタを切り替えて、後方視界を確保。マルチ・モニタのレーダー範囲を切り替えて、敵の位置を確認（マルチ・モニタは上方視界を遮ることがあるので、必要に応じて格納する必要がある）。敵VTを発見したらエイミング・レバーでロック・オンして射程範囲まで接近（ロック・オンすれば距離が表示される。しかし射程範囲外ではロック・オンは効いても敵にダメージは与えられない）。その間に敵戦車や自走砲などをサブ・ウエポンで排除（サブ・ウエポンはロック・オンできず、目測射撃）。射程範囲内に侵入したら、メイン・ウエポンを選択して発射。着弾を確認。弾切れを起こしたら、ウエポン・チェンジかリロード・チェンジ。敵からの攻撃はステップペダルとローテーション・レバーの組み合わせで回避する。その上、通信機器を操作して作戦本部・僚機・補給部隊との連絡も同時に行わなくてはならない。

ざっと戦闘手順を説明しただけでも、これだけの操作をしなければならない。初心者にはキツイかもしれないが、『鉄騎』は操作すること自体を楽しむゲームなので、この煩雑さを苦にするようなら、プレイすること自体をあきらめた方がイイ。



ゲームとプレイヤをつなぐのは両手の指だけではない。四肢すべてが画面の奥のVTとつながっているのだ。

コントローラのあまりの巨大さと購入費用の高さに、Xbox付属コントローラでも操作できる簡易版の発売を望む声もあるようだが、前述した戦闘手順を操作するだけのボタンの数が付属コントローラでは足りないだろう。

そもそも、たぶん付属コントローラでプレイする『鉄騎』は面白くないと思う。確かに良く練られたシナリオとXboxのグラフィックパワーが『鉄騎』を支えているのだが、やはり『鉄騎』の面白さの本質は、ほとんどヤリスギとも言えるコントローラを含めた全体の雰囲気にあるのだろうからだ。

どうだ！これで遊んでみろ!!

『鉄騎』はPS2を含めた、いわゆる「ライト・ゲーム」へのアンチ・テーゼとして存在している。「誰もが気軽にゲームを楽しめるゲームがある反面、こんなゲームがあったってイイじゃないか」という主張を強烈に訴えかけてくる。

何十万～何百万枚も売れるゲームではないし、操縦マニュアルを読まずにゲームを始めた初心者に対して、いきなり映画『プライベート・ライアン』のファースト・シーンのような戦場に送り込んでゲーム・オーバーさせたり、ゲームの臨場感をより感じたいがために5.1chサラウンド・システムの購入を考えさせられるという、ディープでマニアックなゲームが、この時代に登場したことを素直に喜びたい。

ネット・ゲームにほとんど興味がないボクであるが、『鉄騎オンライン』に対してはかなり期待している。この汎用性のなさそうなコントローラをムダにしないためにも！

PROFILE

ハービー吉村（はーびー・よしむら）
編集者／ライター＆コントローラマニア。しかし、ウチの押し入れにはいくつのコントローラがあるのだろうか？　数える気にもならないのですが、その数ある中でも、『鉄騎』のコントローラは破格にデカいですな。フゥ。

関連作品

アーマード・コア　プロジェクトファンタズマ（ACG）
メーカー：フロムソフトウェア／機種：PS／価格：4,800円／発売日：'97年12月4日
現役ロボットバトル・ゲームの双璧。しかし厳密に言えば『アーマード・コア』というよりも、『電車でGO』や『パワーショベルに乗ろう』の方が近かったりして……。

ゲーム批評にひとこと
「セガ地獄」ですか……。セガ好き人間としてはムッときてしまう。○年後には「セガ天国」となりますように（念）。（愛知県　紫紺の星条旗）

スターフォックスアドベンチャー

多くの人から好かれることを望む大作ソフトは“凡作”へと横滑りしてしまう結果を生むのか?!

カビの生えた常套句がお似合いの超一流の“凡作”
良い子ちゃんの『スターフォックス』をどう評価するか?

池谷勇人　プレイ時間：30時間



ジャンル：アクションアドベンチャー／
メーカー：任天堂／機種：GC／
価格：6,800円／発売日：2002年9月27日

大作である しかし、凡作だ

美麗なグラフィック、完成されたシステム、テンポよく進むストーリー、抜群の操作性、やりこみ要素満載……ゲーム雑誌が好んで使う、カビの生えた常套句が果てしなく似合う。皮肉たっぷりに評するなら、“超一流の”凡作だ。

前作『スターフォックス64』から5年ぶりとなる『スターフォックス』シリーズ最新作。3Dシューティングの名作として名高い前2作から一転、本作『スターフォックスアドベンチャー ダイナソープラネット』は、フォックス・マクラウドを主人公とするアクションアドベンチャーとなっている。

本作はもともと『スーパードンキーコング』や『バンジョーとカズーイの大冒険』などで知られるレア社がN64用に開発していた『ダイナソープラネット』というオリジナル作品である。発売前はとってつけたような『スターフォックス』キャラとの共演に一抹の不安もあったものの、幸い前2作がストーリー性・キャラクター性を重視した“しゃべりまくる”シューティングであったことに加え、『スマブラ』のおかげで生身のフォックスに見慣れていることもあり、意外と違和感はない。もっとも、チームの一員であり、フォックスのよきライバルでもあったファルコは「4年前に行方不明」というトンデモナイ設定になってはいるが……怒涛のラストに免じて許してしまおう。

以下は『ダイナソープラネット』としての批評である。

良い子ちゃんが作った 大作ソフト

今回、雇われ遊撃隊「スターフォックス」に与えられた任務は、恐竜たちが住む惑星・ダイナソープラネットの調査。惑星支配を目論むシャープクロウ族と戦いつつ、崩壊の危機に瀕したダイナソープラネットを救うのが目的である。

画面構成から基本的なシステムに至るまで、本作は小憎らしいほど『ゼルダ』に忠実だ。新たなアイテムを獲得することでプレイヤーのアクションが増え、少しずつ行動範囲が広がっていくシステムや、各地のダンジョンを巡りキーアイテムを集めていく展開も『ゼルダ』以来のアクションアドベンチャーの王道と言っていい。ご丁寧に、重要なアイテムを入手すると「ちゃらら～」と両手に掲げる仕草まで“そのまんま”である。また、面倒なアイテム選択をCスティック1本でシームレスに行うことができるなど、システム面はより洗練されていると言っていい。

世界観も元来の「SF＋ムツゴロウ王国」に加え、本作はさらにファンタジーあり恐竜あり。シナ

リオも冒険、友情、ラブロマンス（?）と一通りのポイントを押さえた作りで、全編に渡り漂う「大作感」に思わず背筋が伸びる。おなじみの戦闘機アーウィンをはじめ、ホバーバイクや翼竜など乗り物も豊富。随所に挿入されるミニゲームも多彩で、終始プレイヤーを飽きさせない。

ううむ、まさしく「大作」を絵に描いたようなデキ。毎度ながらレア社の〝良い子ちゃん〟ぶりに頭が下がってしまうのである。

みんなに嫌われたくない……

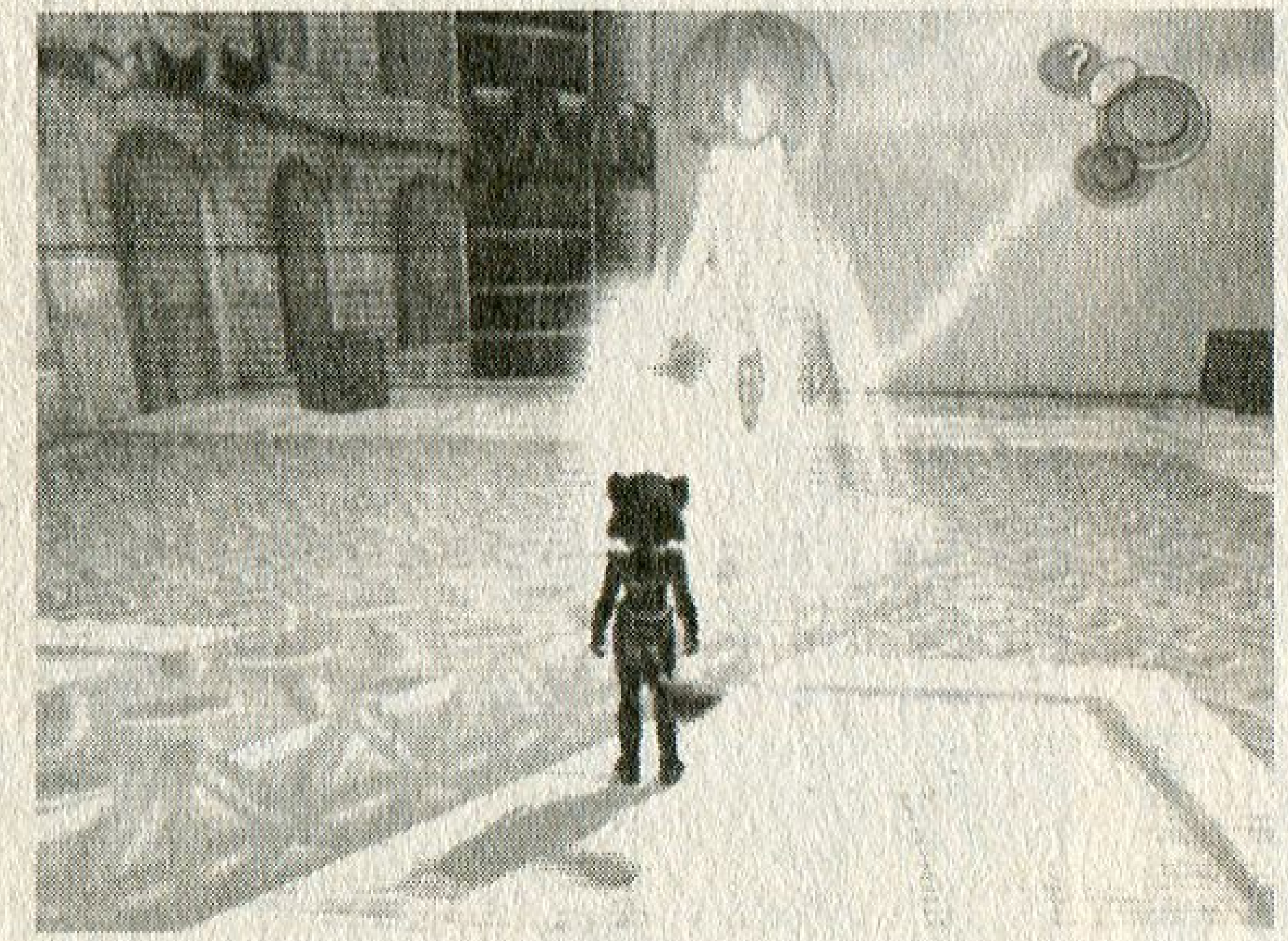
だが、それでもやはり本作は〝凡作〟の域を脱しきれていない。〝名作〟ではもちろんないし、〝駄作〟ですらありえない。そこに〝良い子ちゃん〟の悲しいサガがある。

皆が喜ぶことだけをし、皆が困ることは絶対にしない。それが〝良い子ちゃん〟たる秘訣だ。しかし、そういう子供は得てして主張を持たず、引っ込み思案な大人になりがちだ。本作はまさにその〝良い子ちゃん〟の罠にハマっている。

誤解を恐れず言えば、本作は『ゼルダ』をベースに、あらゆる「名作」や「大作」の要素を肉付けし、ゴージャスに飾りつけただけの作品だ。そしてそれでいて、『ゼルダ』ほど悪い子になりきれなかった。

結果、〝かくあるべし〟の呪縛から逃れることができず、ただセオリーをなぞっただけの優等生ゲームに留まっている。

本作は、アクションアドベンチャーの命たる「謎解き」「探索」の部分でも、セオリーから抜け出ることができなかった。少しでもゲームの経験があるプレイヤーなら「かがり火を点せば扉が開く」くらいの仕掛けは容易に想像がつく。いちいち仲間が「フォックス、次はココへ行くんだよ！」と指示してくれる一本道シナリオも、プレイヤーから「探索」の楽しみを奪う。



倒すと敵はなぜか昇華していく……。
プレイ時には要・合掌。

どこかでプレイヤーを突き放し、プレイヤーがコントローラを放り出すような極悪なトラップを張り巡らせなければ、真にプレイヤーを楽しませることは不可能である。『ゼルダ』はその突き放しっぷりが悪魔的にうまい。しかし、〝良い子ちゃん〟にはそれができないのだ。

一つ致命的なミスを指摘するなら、音声が英語のままだったことだろう。ハードの特性やゲームの難易度を考えても、低年齢層のプレイを想定していないはずがない。にもかかわらず英語音声＋字幕（ルビなし）はあまりに不親切だ。

ふさふさ感はXboxへ……

本作は決して駄作ではない。相対的に見れば平均をはるかに上回る作品だ。

しかし、任天堂は今、大きな変革の渦中にある。ことさらに「新しい遊び」を強調し、自ら旧態依然としたセオリーの破壊者たろうとしている。こうした姿勢を如実に表しているのが『ルイージマンション』であり『ピクミン』であり、そして『ゼルダの伝説 風のタクト』だ。2頭身でトゥーンシェイド全開のネコ目リンクと、リアル頭身で毛並みのふさふさ感に至るまで緻密に描写されたフォックスは好対照にある。両社とも、「任天堂のセカンドパーティ」というポジションに少なからず疑問を感じていたのではないだろうか。ゲームファンを震撼させた今回のレア社買収劇（※）だが、案外、3社にとっては予定調和のようなものだったのかもしれない。

PROFILE

池谷勇人（いけや・はやと）
こういう優等生ゲームをバッサリ両断できる媒体はココしかない！　という妙な力みっぷりが暴走し、ちょっと辛辣な文章になりました。レア社の今後に期待！（個人的には『ブラストドーザー』の続編を熱望）

関連作品

ゼルダの伝説　風のタクト（RPG）
メーカー：任天堂／機種：GC／価格：6,800円予定／発売日：2002年12月13日予定
間もなく発売される『ゼルダ』シリーズ最新作。リアル路線から一転、トゥーンシェイドを多用したアニメチックな絵柄へと変更し度肝を抜いた。

※：去る9月24日、任天堂は同社が保有するレア社の株式をマイクロソフトに売却した。
レア社は今後Xbox用タイトルの開発に携わっていくことになる。

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 04

スターフォックスアドベンチャー

価値観の相違、決別するにはうってつけの言葉だ ならば決別の主役は、誰だったのであろうか

外貨のレートは、価値基準の〝目安〟にはなっても〝共有〟にはなりえない。その決定的な相違に気がついてしまったときには……

多根清史 プレイ時間：40時間



ジャンル：アクションアドベンチャー／
メーカー：任天堂／機種：GC／
価格：6,800円／発売日：2002年9月27日

『スターフォックス』を遊ぶ「動機」とは何か？

ゲームは〝遊ばれる〟たびに、プレイヤーに「動機」を支払っている。買われるとき、ゲームは円、ドルといった「貨幣」に換算される。貨幣は食料、サービスなど他の商品と交換可能な「価値」の純粋型だから、買われたゲームは、市場に流通するライバルたちに競り勝った、と言える。しかし買われた後は、商品と元・消費者＝ユーザーとは立場が逆転する。つまり、ゲームの側が面白さ、やりがいといった「動機」を提供して、ユーザーから「プレイ時間」を買い取るのだ。遊ばれないゲーム、積み上げられるゲームは、「動機」が支払えなかったことになる。

こうした「動機」という名の貨幣には、少なくとも「文化の数」以上のバラエティが存在する。日本市場向けの「動機」があり、アメリカにおいても、現地に適した「動機」が自生しているわけだ。その一方で、ドルや円、リラといった本来の貨幣も、通用力は横並びではありえない。ロシアの奥地にある土産物屋でもドルは受け取ってもらえるが、円はたぶん無理だろう。個人的な経験でも、トルコがぎりぎり、といったところだ。

それと同じく「動機」も、通用力の差はばらばらだ。たとえば、ハリウッド映画はずば抜けた興行成績により、「アメリカン・エンターテイメント」の底力を見せつけている。けれど『釣りバカ日誌』が、インドの公民館（あればだが）で拍手かっさいを浴びている絵はちょっと想像しにくい。

僕が本作『スターフォックスアドベンチャー』から受けた衝撃は、「日本のスーパーの勘定を外国の通貨で支払われた」に近かった。まったく駄目なゲームは、支払いを一切しない。このゲームには多額な「動機」を、支払う用意がある。しかし、いちプレイヤーとしては「すいませんが、この通貨は扱っていませんので」と丁重につっ返す以外に、適当な言葉が見つからないのだ。

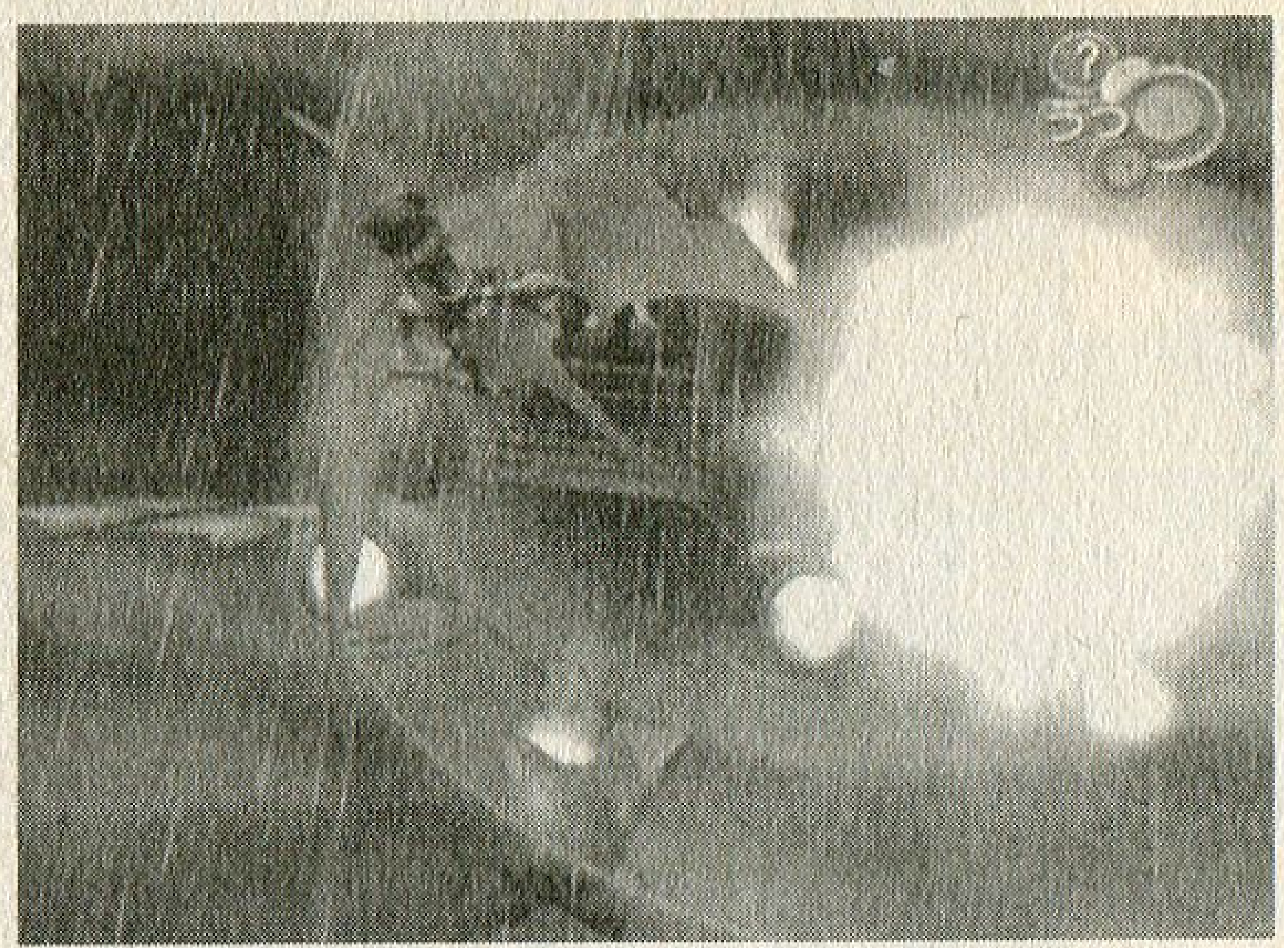
しかし、それは「海外ゲームのテイストだから」という理由だけではない。『スターフォックス』の名を冠した、いわゆる「続編もの」が支払うべき「動機」も、恐ろしく不足している。あるシリーズは、「ドラゴン」「主人公の名前がリュウ」「RPG」の共通項が「動機」となっている。別シリーズでは、「縦スクロールSTG」というカテゴリの死守が、充分「動機」だ。

では、『スターフォックス』シリーズの「動機」とは？　企業の行く末をゆさぶった問題が、そこには潜んでいる。ゲームを開発したレア社は、「3DスペースSTG」ではなく「フォックスたちキャラクター」と再定義した上で、前者の「過去」を塗り潰している。だ

が、果たして求められた「動機」だったのか。先日発表された、同社が任天堂から離れた事件も、レア社から任天堂ユーザーに渡される「動機の支払い不足」が遠因となった、と思えるのだ。

レアの成長 そして任天堂との決別

本作はよくできた『Shadowman』（海外ゲーム）であり、すごく遊べる『Daikatana』（同上）である。ちなみに、僕はどちらも大の苦手だ。基本の操作は8方向移動／視点変更可、ごく標準的な3Dアドベンチャーのそれ。NPC（プレイヤー以外のキャラ）は冒険のヒントをくれるし、時おり主人公・フォックスのふさふさした毛並が、レアの代表作『スーパードンキーコング』のCGをほうふつとさせる。が、「時おり」以外は、まんま『Shadowman』なのだ。



いきなり始まる怒涛の空中戦。火の玉大きすぎやしませんか。

このタイプを、もう少しくわしく説明しておこう。おもな特徴は、①ストーリーは完全に一本道であり、『スーパーマリオサンシャイン』のような寄り道や別ルートは用意されていない。②なぜかジャンプが封じられ、「よじ登れる壁」などの例外をのぞいて地面を水平に歩くだけ。③道中にある「障害物」は、プレイヤーに対して悪意ある行動（毒の粉を振りかけるなど）を取る、の3点だ。

これがどんな体験になるかと言うと、行く手をふさぐ謎が解けない間は、見飽きた風景の中を、神経をとがらせながら走り回る。ジャンプがないから、上下のタテ方向に「ひょっとしたら」と想像を羽ばたかせるのも禁じられる。快感のないトライ＆エラーがくり返され、次のカタルシスまでが間延びし、そして「脱出をはばむ迷路」が開けっぴろげに見える。

いわば、もっとも「任天堂らしくなさ」の結集である。そうした「アメリカ的定番」のゲームは、N64の時代からすでにあったし、GC用にあってもかまわない。そう、『スターフォックス』の続編、という位置づけでさえなければ。

『F-ZERO』の主人公〝車〟が「ブルーファルコン号」であるのと同じ程度に、『スターフォックス』の主人公〝機〟は「アーウィン」である。主人公のフォックスは、愛機とペアを組んで一人前、それ以上でも以下でもない。『大乱闘スマッシュブラザーズDX』でのソロデビューは、1回あたり1～3分の格闘ゲーム、年に一度のお祭り、アーウィンも背景の一部として登場とか、条件をそろえた土俵の中だけで許してもらえている。異種格闘技で、互いのルールを折衷するのと似ている。

しかし、本作での「すり合せ」は半々、どころか「1対99」ぐらいに感じられる。元の3DスペースSTGは何種類かあるミニゲームの一つにすぎず、フォックスは愛機とコンビを組まずに一人で出ずっぱり。結果、『スターフォックス』という「動機」は、「アメリカ的定番」という「動機」になぎ倒されている。少なくとも、1～2作目の流れからは「ライトセーバーみたいな棒を振り回すキツネ男」が出てくるとは考えにくい。

そのほころびを隠さなかったレアと、つくろえなかった任天堂。GCというプラットホーム上では、限りなく不幸な関係だ。ただ、レアのていねいな仕事ぶりは変わらず、支払う「動機」の種類が変化してきたのである。人間と同じように、企業の成長も「離婚」につながりえる、そういうことだ。

PROFILE

多根清史（たね・きよし）

『逆転裁判2』、面白すぎです。今回レビューを担当できなかったので、幸運にも執筆されるライターさんは、責任重大ですね。地球より重い期待を背負ってる（お星さまになるぐらい）と覚悟をキメてください（笑）。

関連作品

スーパーマリオサンシャイン（ACG）

メーカー：任天堂／機種：GC／
価格：6,800円／発売日：2002年7月19日

GCで復活した新たな『マリオ』。〝ジャンプ〟を中心とし、練りこまれたステージ構成や、プレイヤーの発想によってクリア方法が変わるなど、まさに任天堂らしい作品。

ゲーム批評にひとこと

「ゲーム脳の恐怖」の恐怖で、風野春樹氏が私の言いたいことをすべて文章にしてくれたので、うれしくなっちゃいました。（岩手県　HA－21S）

セガGT2002

旧車マニア感涙の一作！惜しむらくはレースコースの芸のなさか

視覚とコントローラーの情報のみで再現された気持ちのイイ操作感覚にも関わらずミスをしない走りに終始しなければならないのは――

ハービー吉村　プレイ時間：30時間



ジャンル：ドライビング＆カーライフシミュレーション／メーカー：セガ／機種：Xbox／価格：6,800円／発売日：2002年9月12日

旧車を楽しむ大人向けのゲーム

DCで『セガGT』がリリースされ、そしてXboxで『セガGT2002』（以下『セガGT2』）がリリースされた。何というか実にマニアックなハード選択というか、常に本流から背を向けている「セガ」らしいリリースの仕方である。

本流の『グランツーリスモ』（以下『GT』）シリーズの向こうを張って、PS2ではなく、Xboxでリリースされた『セガGT2』はなるほど、マニアックなレースゲームとして仕上がっている。

最初の所持金で購入できる車種が「トヨタS800」「セリカ1600GT」「TE27レビン」「ホンダS600」だというところが、まず恐ろしいほどにマニアックだ。「普通の20代の若者は知らないだろ」というラインナップでゲームを始めさせることから「実はこのゲーム、旧車エンスージアスト・レースゲームなのね」ということがわかった。

実際にプレイしてみるとわかるのだが『セガGT2』は『GT』シリーズのように、ライセンスを取得してレースをクリアしていくという遊び方をしていても、あまり面白くはない（理由は後述）。

'60年代～'80年代までのエンスージアスティックな旧車を楽しむということができる人にとっては、かなり面白いゲームとなるだろう。性急にクリアを目指すのではなく、旧車マンガの傑作「GTロマン」（西風著・リイド社刊・全10巻）などを読みながら、マッタリと楽しむのが『セガGT2』の遊び方だろう。ある意味、実に大人向けのレースゲームといえる。

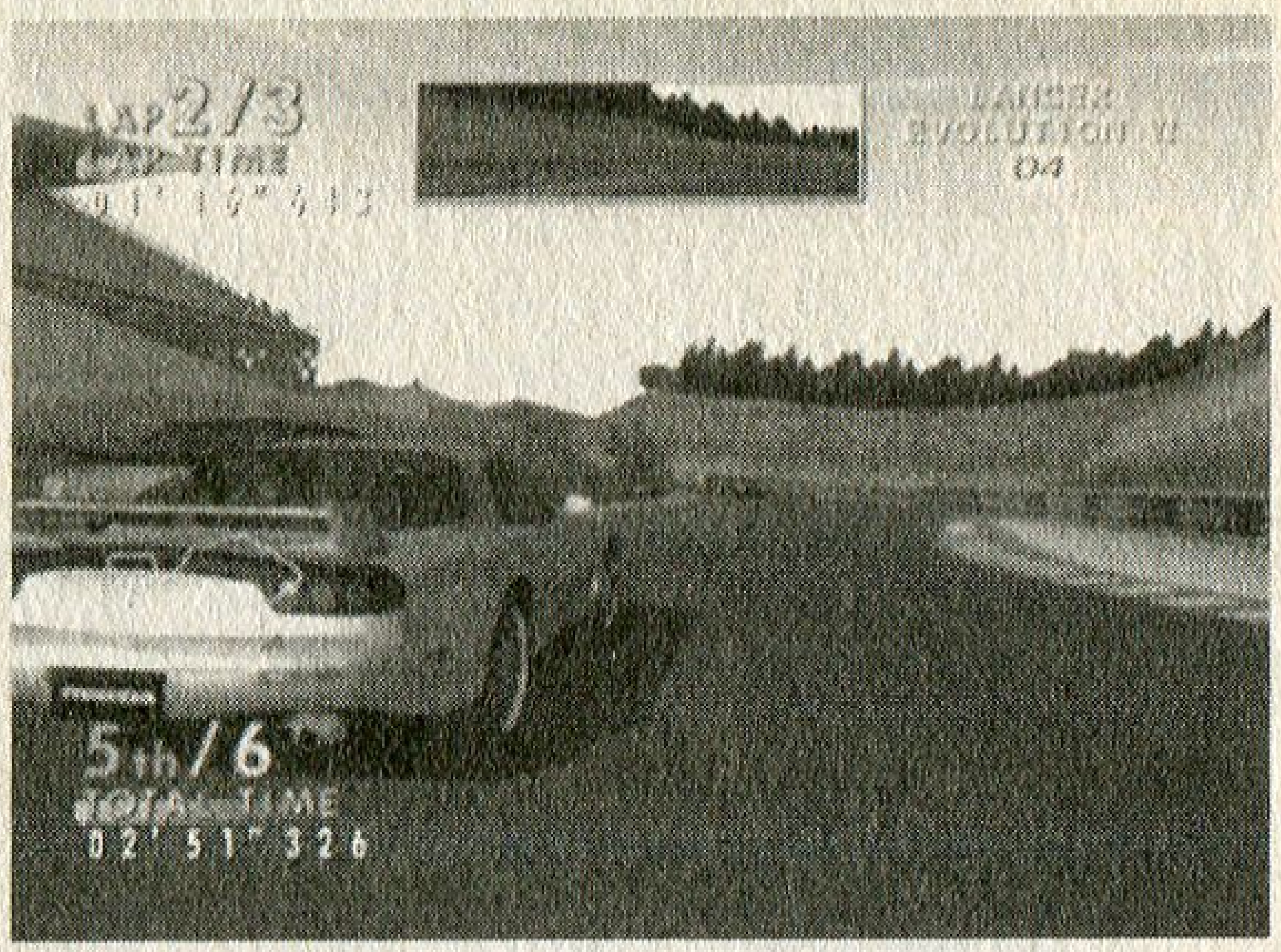
『GT』シリーズのような遊び方をしてもあまり面白くないと前述した理由として、このゲームはノーマル状態の車のバランスが非常に良くできている上に、セッティングの項目が『GT』シリーズよりも少ないので、闇雲な改造をすると、まともに走れなくなってしまうことがあるからだ。

その上、このゲームでは「エンジン」「ブレーキ」「サスペンション」「タイヤ」が消耗品扱いになっている。レースで走るたびに性能が低下していくので、消耗してから改造した方が効率がイイ。なぜなら、レースの賞金からぶつけたボディの修理費を引かれてしまうので、なかなか改造費や新車購入費を捻出することが難しいのだ。

ライセンスを上げることで、賞金額は上がるのだが、ライバルのスピードも上がるので、資金不足の中、改造費や新車購入費に四苦八苦するよりも、むしろ車を消費しながら、ゆっくりと資金を貯めて車を仕上げていく方が楽しめる。

もちろんライセンスなしの状態でもイベントレースをクリアする

ことでプレゼントカーを貰うこともできる。そしてそのプレゼントカーが「コスモスポーツ（マツダ製・世界初のロータリーエンジン搭載市販車）」「アバルト131ラリー（'70年代にフィアットがWRCに送り込んだマシン）」「ジャガーマークII（'60年代にツーリングカーレースで活躍したスポーツサルーン）」「アバルト1000CTRベルリーナ・コルセ（フィアット600をアバルトが改造。エンジンがデカ過ぎてリアボンネットが開いたまま固定されている）」とマニアックな上にそれぞれ乗り味の違う車なので、旧車マニアなら、無理して新車を買う必要はないくらいだ。



抜けそで、抜けないぃ～。
これこそレースゲーム醍醐味だ。

詰めの甘さは コースの甘さ

走らせる車の挙動もかなりマニアックな操作感覚になっている。旧車ということもあり、走らせてみると、サスペンション・ストロークが長い印象を受ける。サスペンションが伸び縮みする感覚が、視覚とコントローラを通じて感じられるのは秀逸。コーナー手前で減速すると荷重がフロントに移動して、フロントタイヤのグリップが増したところでターン・イン。コーナーリングの最中に徐々に荷重がリアに移動しながらアンダーステア気味になるのを、スロットル操作しながらコーナーを抜けることができる。

そんな操作感覚は、むしろ『GT』シリーズよりも上かもと思えるほどの出来になっている。サスペンション・ストロークを感じることができるために、ドリフト状態でのコントロールも微妙に操作可能なのがとても気持ちがイイ。視覚とコントローラからの情報のみで、ここまで車をコントロールできるのか、という感覚はサターン版『セガラリー』を初体験した時以来だろう。

ただし、残念ながら『セガGT2』にも致命的な欠点がある。それは旧作『セガGT』にも言えるのだが、とにかくレースコースがあまり面白くないのだ。クローズド・サーキットらしきコースもあるのだが、かなり単純なレイアウトだし、用意されたレースコースのほとんどが、公道を閉鎖したレースコースなのは残念。

確かに、旧車を走らせるのなら公道サーキットの方が、より雰囲気は出るのだが、コースレイアウトにメリハリが出ないという欠点がある。良くできたコースレイアウトなら、必ず、あるはずのブレーキング競争からのパッシング・ポイントが少なすぎるのだ。そうなるとレースをしていても、なるべくミスをしない走りに終始せざるを得なくなる。ラリーならミスをしないという走行もアリだろうが、『セガGT2』はあくまでもサーキット・コンペティティションであることを考えると、この欠点は看過することはできない。

車の挙動や車種選択において『GT』を凌駕する部分を持ちながら、決定的な欠点を克服することができなかったことはレースゲーム・マニアとしても非常に残念。もし、アペンド・ディスクが出ることがあるのなら、ぜひエキサイティングなサーキットを追加して欲しい。

最後に。やっぱりステアリング・コントローラにはフィードバック機能がないと、もはや満足できない。マイクロソフト製でもセガ製でも、どちらでもイイから早く出してください。

PROFILE

ハービー吉村（はーびー・よしむら）
編集者／ライター＆レースゲームマニア。PS2のピックアップがイカれてしまったらしく、十数回に一回しかディスクを読み込んでくれない……。ヘビースモーカーとしては密閉型ゲームラックを導入すべきなのだが……。

関連作品

アウトモデリスタ（RCG）
メーカー：カプコン／機種：PS2／
価格：6,800円／発売日：2002年8月22日
本来は『GT3』にすべきなのだろうが、カトゥーン・グラフィックを使った（結構これが良くできている）新しいタイプのレースゲームとして、今後のシリーズに期待ということで。

ゲーム批評にひとこと
「ゲーム批評からひとこと」っていうコメント欄が面白いです。リレーしているみたいで。
（石川県　なるこゆり）

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 06

チュウリップ

幸せならば口づけを“チュウ”は少年を大人にする

本作は、ラブデリック系のゲーム制作集団・パンチラインが手がけた“ヘンテコ冒険活劇”。作家性あふれるゲームだ。

卯月鮎　プレイ時間：45時間



ジャンル：ドタバタ冒険活劇／メーカー：ビクターインタラクティブソフトウェア／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2002年10月3日

大人が見つけ出すそれぞれの幸せ

“大人になる”とはどういうことだろう。月日が経つだけで、体は大きくなるが、それをもって大人になったとはいわない。さまざまな人たちと接してきた経験が、大人の階梯なのではなかろうか。簡単にいえば、「自分が幸福だ」と思いこめるようになったとき、それが大人になったことだという気がする。他人の不幸なところをあげつらって、「あの人に比べれば、まだ自分は恵まれてるなぁ」と、踏み台の上の幸せを作り出す。子供のころはそうはいかない。狭い世界で生きているため、自らの感覚だけでシビアに判断する。クセ毛だとか、跳び箱が苦手だとか、お弁当が地味だとか、そうしたささいなことでも、ものすごく悩んでしまう。だから、“大人になる”ことはある意味幸せだ。自分が幸せだと思いこめるから。「世の中にはもっと苦労している人がたくさんいる」。そう思いつつ、僕らは日々を生きる。今日も巷は不幸でいっぱいだ。

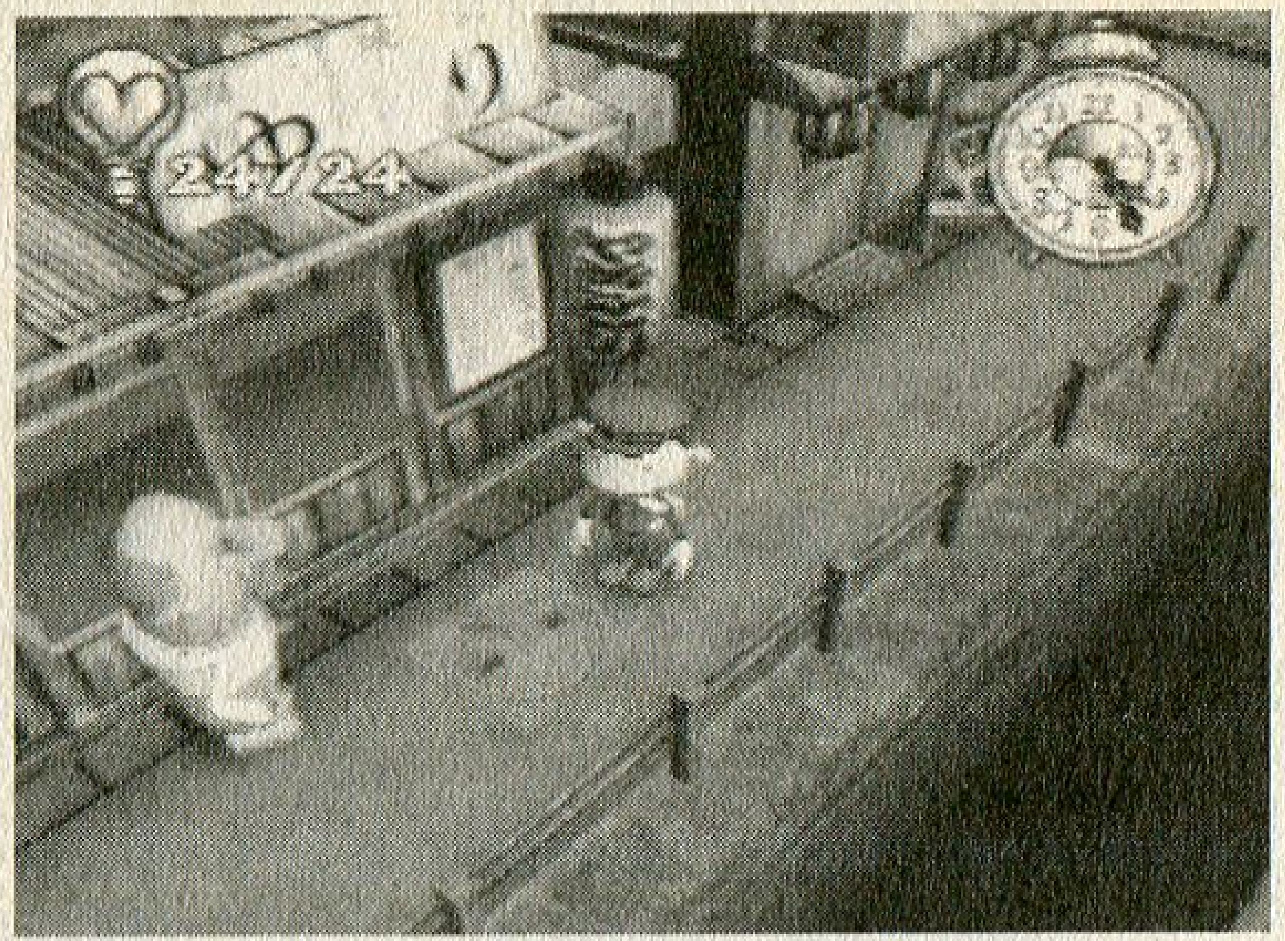
『チュウリップ』を遊ぶとそんなことを考えさせられる。物語の主な舞台は、昭和風味漂う町、鶴亀町。この場所に住む人、それぞれの幸せとは何か。それが本作のテーマだ。登場人物の多くは悩みを抱えている。元は有名映画監督だったゴローは、今はしがない焼きイモ屋。焼きイモを「芸術」と真顔で説いては、駅前で売り歩く日々。ミュージシャン志望のバタヤンは、街頭で歌うも鳴かず飛ばず。ついには夢を諦め、従業員の顔がみんな“へのへのもへじ”の巨大工場へ就職する。ゴローの妻で、かつてアイドルだったユリは、ダメ夫に家出娘(本作のヒロイン)を抱えつつ、1人焼鳥屋を切り回すも、待てど暮らせど客は来ない。

一癖も二癖もある鶴亀町の住人と関わり合いながら主人公は成長していく。プレイする間に、いろいろなことを考えさせられる。それでも説教臭くならないのは、独特のシュールなセンスで世界全体が包まれているから。時折見せる、シニカルな表現にニヤリとしながらも、我がことのように幸せとは何かを考えてしまう自分に気づく。月並みな評価だが、他のゲームとは一線を画す。

ヘンテコな鶴亀町に巻き起こるチュウの嵐

さて、本作のシステムは、『moon』の流れを汲んでいる。時間がリアルタイムに経過する中、タイムテーブルに沿って住人が動く。次の日になれば、同じ時間、同じ場所で、彼らは同じように行動する。また、HPは、本作では“ココロ”として表され、“チュウ”に失敗したり、他人に拒絶された

りすると、ハートが傷ついて減る。0になったらゲームオーバーだ。今〝チュウ〟という言葉が出たが、このゲームの目的は、鶴亀町に引っ越してきたばかりの少年が、好きになった少女とチュウをすること。彼女と結ばれるためには、ご近所の評判を上げなければならない。具体的には、近隣の人々の抱える問題を解決して、チュウをしてもらう。たくさんチュウをすれば、レベルアップにつながる。だから、彼女がいわゆるラスボスで、それに向かってココロのレベルを上げていくRPGというわけだ。用いている手法はAVGに近いが。


よく見ると、小ネタが細かく作り込まれた鶴亀町。マニュアルやBGMなどでも、相変わらず個性爆発。

少年がチュウをできるのは2種類の人々。まずは、ゴロー、バタヤンなど鶴亀町近辺の住人。もう一方は地面の穴の中に住む〝地中人〟だ。彼らは、主人公が転校するはずだった地タマ中の生徒たちで、全員引きこもりになってしまったという設定。ある時間になると地上に出てくるので、特定の行動を取って（ひたすら待つ、とか、見つめ続ける、とか）、〝ビバ〟（喜んでいる状態）になったら、すかさず△ボタンでチュウ。町のあちこちには、地中人の住みかにつながる穴があり、そこをのぞくとヒントが出る。何をすればいいのか、考えれば類推できるだろう。

難易度のバランスは、ほどほどに難しい、絶妙なラインに設定されている。謎解きあり、ちょっとしたアクション要素あり、この辺がゲームとしての柱だ。

もともとRPGの軸とは、レベルアップによるHP（体）の成長。それを生かすために、ゲーム部分では敵が少しずつ強くなり、ダンジョンは深くなる。シナリオ面でも、村を救ったり、人を守ったりすることでキャラクターの成長が表現されていく。これらの要素の連携がうまくいけば、RPGの楽しさが増幅されるという仕組みだ。『チュウリップ』では「体」を「心」に置き換えてみせた。心は微妙な存在だけに、すべてがエレガントに収まっているわけではない。それでも、主人公の少年が、いろいろな人々の悩みを見て成長していく感覚は充分に伝わってくる（イベント的に成長を感じさせるものはないが、そんな気がしてくるから不思議だ）。

ゲーム冒頭部分には、ダメージ量が大きすぎて一発死にするポイントがいくつか配置されている。このあたり、よく見れば注意書きがあるが、それに気づかず死んでしまうことが多い。これは、心の成長を感じさせるため意図的に配置されたものだろう。〝ココロ〟のレベルが低いからこそ、簡単に死んでしまうが、レベルが上がれば、大したダメージにならない。

このシステムは、子供と大人の心の違いを、端的に表しているかのようだ。幼ければ幼いほど、心は傷つきやすい。大人になれば、ささいなことでは傷つかない。要は、大人は鈍感なのだ。皮肉なことに。

最後にひとつ、不満点をいわせてもらうなら、エンディングに至る展開がやや物足りない。いろいろな経験をした主人公が、ラストでどういう判断をするか。もう少し違った形のまとめ方でもよかったのではないか。結末までこのゲームに付き合ったユーザーならば、一ひねりあっても納得したと思う。

とはいえ、ゲーム内の個々のエピソードにはかなり心惹かれるものがある。こうした癖がある作品の居場所が、もっと増えれば面白いのだが。

PROFILE

卯月鮎（うづき・あゆ）
ライター。開けてみて、『チュウリップ』の説明書にびっくり。この辺の工夫は嬉しい。こういうのは秘密にしておいた方がいいと思うので、ここでは書かない。サイト継続中。
http://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

関連作品

『moon』（RPG）
メーカー：アスキー／機種：PS／
価格：5,800円／発売日：'97年10月16日
〝反RPG〟を掲げた異色作。制作スタッフはその後、スキップとバンプール、そして本作のパンチラインなど、いくつかのユニットに分かれ、それぞれ活動中。

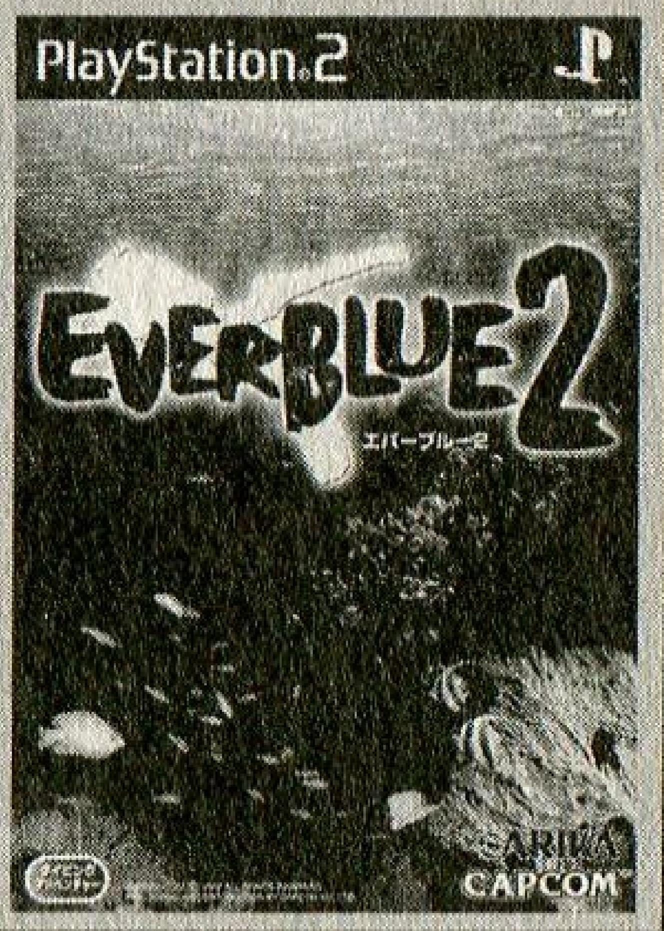
ゲーム批評にひとこと
「ゲーム批評からひとこと」って……。こういうことは「EDITOR'S ROOM」のページでまとめて載せてください。読者の意見を載せている方がまだましです。（岩手県　バニッシュモンスター）

エバーブルー2

ダンジョンだろうが、沈没船だろうがホント、息がつまります。冗談抜きで……

ダイビングとダンジョン探索の不思議な一致点
久しく忘れていた、ドキドキ感をダイビングゲームで再体験する

池谷勇人 プレイ時間：30時間



ジャンル：ダイビングアドベンチャー／メーカー：カプコン／機種：PS2／価格：6,800円／発売日2002年8月8日

忠実にダイビングを再現

「ダイビングアドベンチャー」なんて言葉を聞くと、つい青い青いカリビアンブルーの海だとか、海底に広がる一面の珊瑚礁だとか、時には群れをなして泳ぐイルカなんかも想像しちゃってもう楽しくて嬉しくてウフフ……なんて妄想にふけりがちであるが（僕だけか？）、残念ながら本作『エバーブルー2』はそんなに甘くない。もちろん前述のウフフも20％くらいは用意されているが、残り80％は光も届かぬ沈没船の中で繰り広げられる壮絶かつシビアな「窒息死」との戦いだったりする。

　前作『エバーブルー』から1年、アリカがおくる「ダイビングアドベンチャー」、早くも第2弾の登場である。主人公は前作から引き続きレオナルド＝デルフィーノ、通称レオ。プレイヤーはレオを操作して神秘の海中を探索し、海底に沈んだ様々なアイテムや財宝を引き上げていくことになる。基本的なシステムは前作とほぼ変わらず、グラフィックの向上、シナリオのボリュームアップなど量的拡大に重点を置いた〝清く正しい〟続編である。前作はややボリューム面に物足りなさが見られたものの、今作ではクリア後に追加されるクエストや、海洋図鑑のコンプリートなどやり込み要素が増えているのが嬉しい。

　見所は何といっても、リアルな〝水〟の表現に基づく「ダイビング」の臨場感だろう。

　昨今では〝水〟をCGで表現するのもさほど難しいことではなくなった。しかし、それは外から見た〝水〟のハナシ。日ごろ海中をヒラヒラ泳いでいるおサカナさんたちは、まさか自分が水の中にいるなどとは思うまい。水中の視点から〝水〟を描くということは、ニンゲンにとっての〝空気〟を表現することに等しい難題である。

　グラフィックや演出もさることながら、本作における「ダイビング」のリアリティを決定づけているのは、迫り来る「窒息死」の恐怖にほかならない。

　生死にかかわるステータスは二つ。体力を表すHPと、酸素を表すAIRである。HPはアイテムや財宝を獲得するたび、その重量に応じて減少するほか、所持アイテムの重さが許容量を超えた時やスーツの限界深度を越えて潜った時などに減少していく。一方、AIRは水中にいるだけで自動的に減少し、これが0になるとやはりHPが減っていく。HPがゼロになったときがすなわち「窒息死」となるわけだ。

　普通に海中を探索している時はコマンド一発で町に戻ることができるが、沈没船内などの閉鎖空間では自力で出口まで戻る必要があ

る。奥まで進みすぎて帰りの酸素がなくなったり、アイテムを欲張りすぎてHPが足りなくなったりしたらアウト。行き帰りにかかる酸素やサルベージ品の重さなどを計算し、いかに多くのアイテムを持ち帰れるかがプレイヤーの腕の見せどころだ。

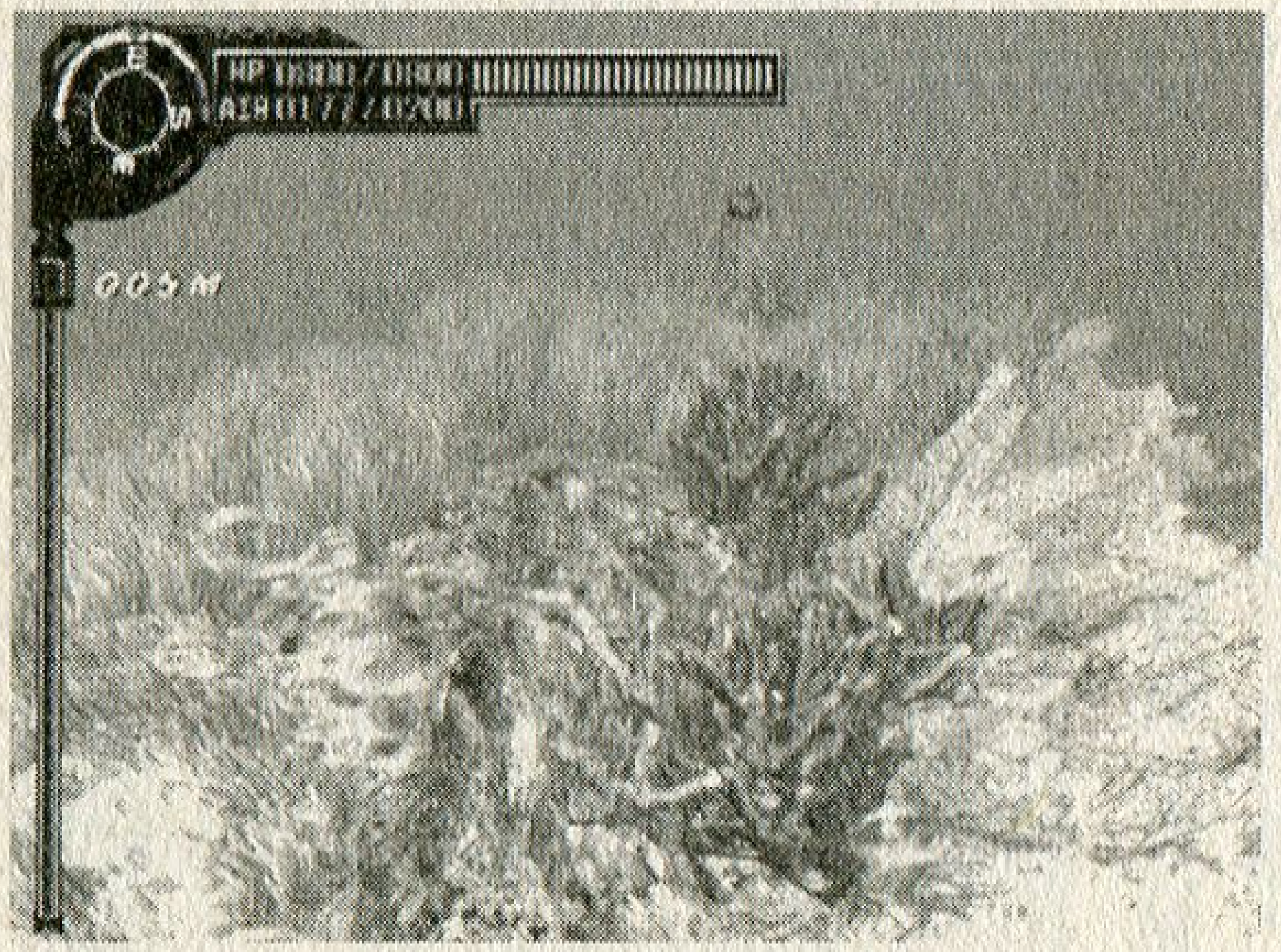
ところでこのシステム、よくよく見ると実はRPGなのである。

町とダンジョン（沈没船）の往復という構図や、人々の依頼をこなし、新たな装備を手に入れ徐々に成長していくシステムはRPGそのものだ。モンスターとの戦闘はないが、代わりにアイテムを取得することでHPが減少する。RPGにおける戦闘も、つまりはこちらのHPと引き換えにアイテムや経験値を取得する行為だから、本質的には同じである。

古くからのRPGファンなら、一度や二度はダンジョンの奥底で道に迷い、MPもアイテムも底をついた——なんて経験があるだろう。わずかな生き残りの可能性に賭け必死にもがくが出口は一向に見つからない。刻々と削り取られていくHP、一人また一人と倒れていく仲間。あの感覚はまさに「窒息」のそれとソックリだ。残りHPわずか、という時にようやく見つけた出口は、さながら水面から差し込む救いの光。かと思うと脱出一歩手前というところで敵が出現して、また水中に引きずりこまれた気分になったりして。

ダイビングとRPG、一見無関係に見える両者に共通項を見出した点こそ『エバーブルー』最大のファインプレーかもしれない。

常にプレイヤーを脅かす「窒息死」の存在。正直言ってこれはかなりコワい。コワいがしかし、これがあればこそ映像美だけに留まらない、生々しいホンモノの〝水〟を感じることができるのだ。


美しい海中。しかし、そこには常に“窒息死”との恐怖と背中合わせ……。その恐怖はダンジョン以上か。

もちろん、グラフィックや演出といった〝ガワ〟の部分も出色の出来栄えだ。舞台となるバレンシア島は珊瑚礁に囲まれたカリブ有数のリゾート地（という設定）。色とりどりの珊瑚や熱帯のイキモノたちがカリブ海の透き通ったブルーに映え、思わず笑みがこぼれる。一方、一切の光から遮断された沈没船内も雰囲気満点。ぼんやりと霞がかかったような映像、ライトを浴びてチラチラと光る海中のチリやプランクトン、錆びついた金属の質感……。要所で静かぁーに流れるBGM（普段はBGMナシ）、シュコー、シュコーという呼吸音や時折ゴボゴボと立ち上る泡など、小道具類も秀逸だ。これらすべてが一体となり、圧倒的な閉塞感と息苦しさを演出する。

欲を言えば、沈没船探査に重きを置くあまり、通常の海中探査がオマケ的存在に留まっている点が残念である。いつでも浮上できるためゲーム性に欠け、獲得できるアイテムもショボい。また沈没船内では上下左右自在に泳げるのに対し、海中探査では上下移動がなく平面的な移動しかできない点も痛い。重力に捕われず縦横無尽にぐるぐる泳ぎまわるのもダイビングの魅力の一つではないか。

とは言え沈没船＝ダンジョンの探索がメインの『ウィザードリィ』型RPGだということにさえ気付けば、ゲームは途端に味わいを増す。シンプルなシステムゆえ剥き出しにされた緊張感は、昨今のヌルいRPGが失った「窒息死」の恐怖を幾度となく体験させてくれるはずである。なるほど素材とアイデアの勝利だなあと感心する。

PROFILE

池谷勇人（いけや・はやと）
実は閉所恐怖症のうえ暗所恐怖症、おまけに極度の方向オンチだったりします。そういうヒトがこのゲームをプレイするとどうなるか……ギャー！　個人的には本年度最“恐”ゲー決定。

関連作品

ウィザードリィ（RPG）
メーカー：アスキー／機種：FC／
価格：5,800円／発売日：'87年12月22日
３Dダンジョン RPGの金字塔。しかし方向オンチの僕にとっては優れた「窒息シミュレーター」でもありました。ゴボゴボゴボ。

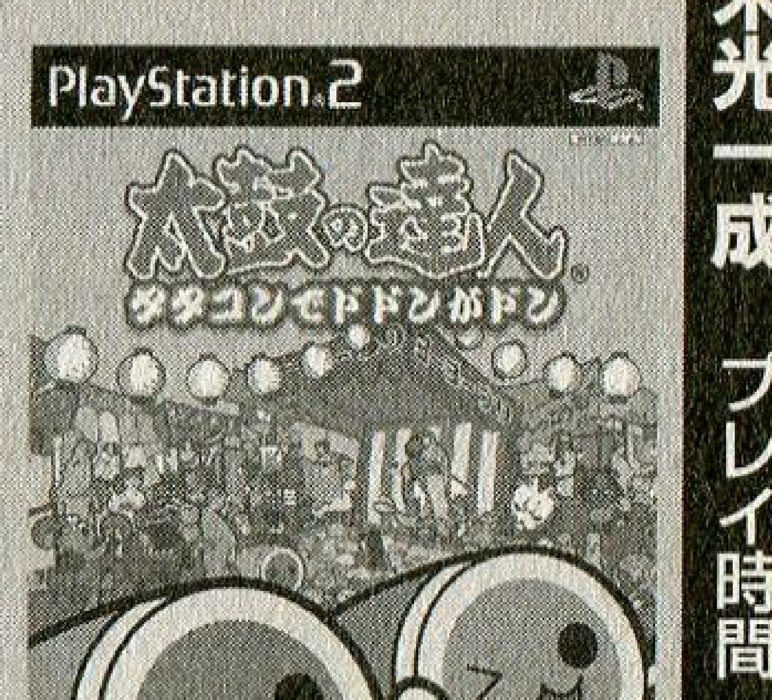
ゲーム批評にひとこと　ゲーム脳のインタビューは久々に大笑いする内容だったわ。（東京都　ティーポット）

太鼓の達人 タタコンでドドンがドン

ドン！と叩いて爽快!! ナチュラルハイな状況に、カッ！と突入だ

家でヤルなら周囲の目なんてあるはずもナシ 人類の起源ともいえる純粋な〝楽しさ〟を堪能しよう

米光一成　プレイ時間：18時間



ジャンル：和太鼓リズムアクション／
メーカー：ナムコ／機種：PS2／
価格：6,980円／発売日：2002年10月24日

PS2に移植だドン！

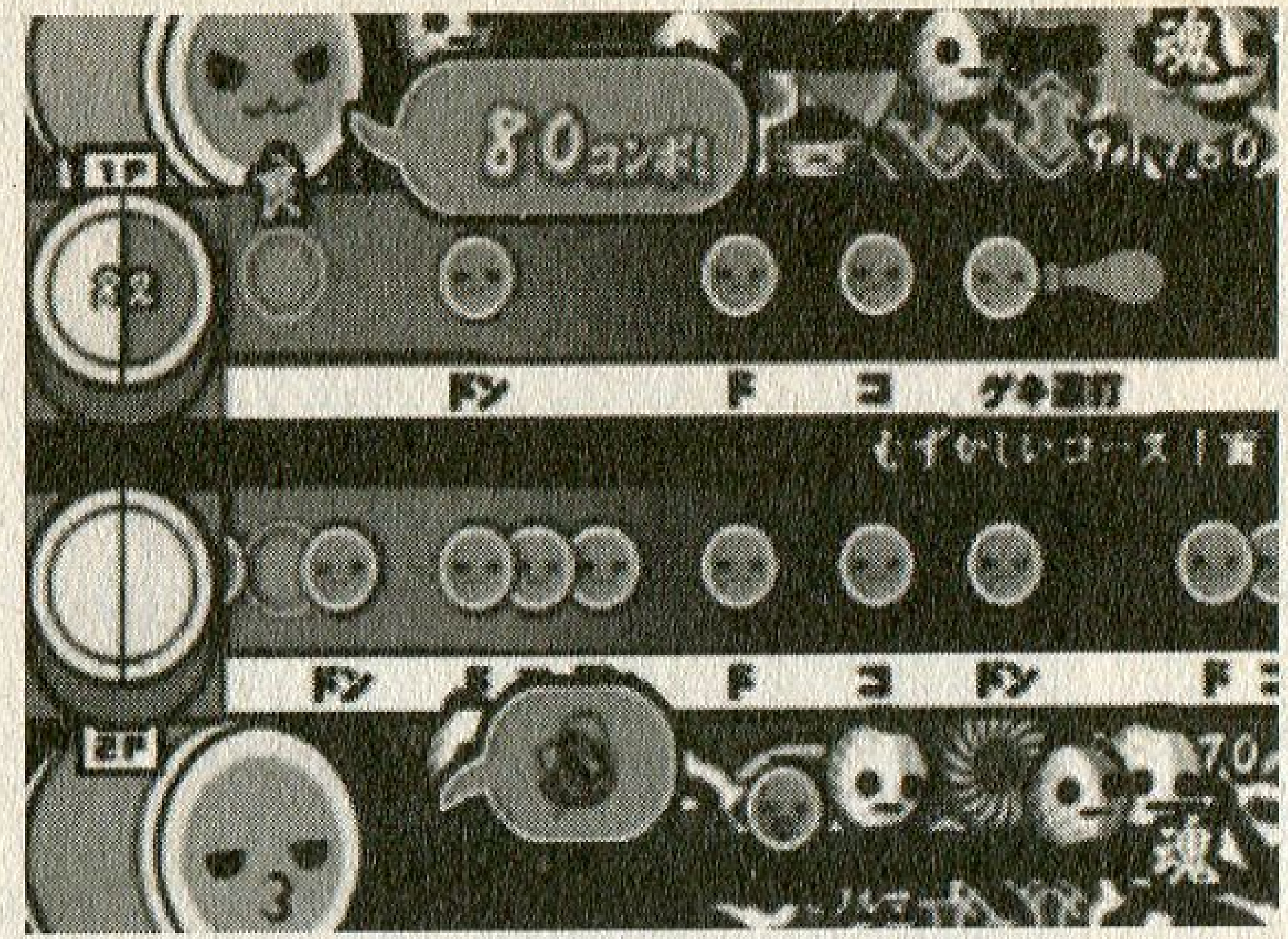
『太鼓の達人』をゲームセンターでプレイしたときは、わはは楽しいな叩くってのは愉快だな気持ちいいな晴れやかだなと思い、プレイしつづけていると、わはははなんだか脳の奥が目覚めてくるな爬虫類脳ってんだっけ原始な感じの脳がむくむくむくと解放されていき、自分がシュメール人になり呪術的な集中力でもって、周囲の目は気にならなくなりナチュラルハイのトランス状態へ突入だドン！って太鼓だから語尾を「ドン」にするベタな感覚でいくんだドン！

文章も太鼓叩くようにドドンがドンと書くので、細かい主述の違いとか文法がへんだとか気にするのはやめるんだドン（↑ついてきてね～）！

『太鼓の達人』はシンプルなゲームだドン！ 演奏曲にあわせて、丸い音符がやってきて、ワクに入った瞬間に、ドンと太鼓の面を叩くか、カッと太鼓のふちを叩くか、ドドン同時に叩くか、ドドドドドドドドドドドン連打するか、というだけのシンプルな音ゲーになっているんだドン！ シンプルだけど、やっぱり棒で膜を叩いてドンと音を出すってのは原始的な喜びがあって、純粋に楽しいし、突き破りたいし、簡単簡単と思ってかっとばしてると、けっこう拍子が速くて複雑な曲もあってなかなか手強くて、駆け引きや、複雑な作戦など必要はないけど、ないゆえに爽快なので、まだプレイしていない人はゲームセンターでストレス発散、すかッと遊んでみることをオススメしちゃうのだが、さてPS2に移植された『太鼓の達人 タタコンでドドンがドン』はいったいどうであろうカッ！

問答無用に楽しく遊ぶのだドン!!

ソフト面では、現在のPS2を持ってすればさほど心配ないだろうという予想の通り、きちんと移植されていて（シンプルで原始的でリズミカルなゲームなので、トントンとーんと遊びたいのにロード時間でちょっと待たされるのが気になっちゃったりするんだけど）、曲も、アニメ『ルパン三世のテーマ'78』から、『マッピー音頭』、J-POP、民謡、はてはクラシック（『新世界より』が意外や意外、太鼓とあうんですよ！）と、デフォルトで24曲、隠し曲もございまして、モードは、アーケードモードはもちろん、ノルマを気にせずに叩けるフリーモード、魂ゲージを減らさないようにがんばっていけッのサバイバルモード、バチお先生がまったりとチュートリアルしてくれるはじめてモードに、連打で走れ100メートル走とペースをあわせて叩けボス



見た目も単純明快。流れてくる太鼓にタイミングを合わせて叩くのだドン!!

トンマラソンといったミニゲームモードもあって、もーどーにでもしてって感じで、設定のところで犬ワン猫にゃーの音に変えるのも楽しくて、音設定がバラエティ豊かになるのもちょっとしたオマケだけど嬉しくて、よしよし拍手パチパチなんだけど、心配なのはインターフェイス部分つまり太鼓の部分であり、ゲームセンターには、どっしりとした筐体で、ドンとリアルな太鼓が設置されていてデカイ気持ちでドドンがドンと思い切りバチで叩けるのだが、家庭用ゲーム機でそれをそのままカッと持ってくるわけにもいかないのは百も承知、だからやっぱり心配、PS2コントローラで遊べるっても遊んでみりゃわかるけど、ぜんぜん違うゲーム感覚になっちゃってコントローラで遊ぶと簡単すぎてやっぱりいまひとつなのでやはりこのゲーム、専用コントローラのタタコンでドドンがドンと遊ばなくっちゃ楽しさ激減、太鼓叩きが命ですもの、そんじゃタタコンの具合はどんなもんだろうってんで、大きな箱をバカっと開けて、うむと取り出したるは、直径約26センチの太鼓で、ビッグサイズの家庭用フライパンぐらいの大きさで、ちょうどこれぐらいの穴があれば小さなお尻がはまり込むぐらいだよなーという太鼓を、組み立てた専用スタンドにセッティングすると、まぁ家庭の机に置いて遊ぶことを考えると大きすぎず小さすぎずちょうどよいぐらいで、さらにはしっかりとした作りになっていて、叩いてもするするとすべったりはしないし、無闇に暴力的なパワーで叩かなければ壊れそうにないがっしり感もありひじょーに嬉しいけど、プラスチック製なのが悲しいなぁ、バチって木じゃないのねとちょっと思うけど、まぁ値段とか重さとかそういったことを考えれば、これもベストな選択でしょうなぁと、叩いてみれば、ドンと軽快、気分爽快で、いや、意外と家庭用でもいけますよ、龍の刺青背負って大東京太鼓学園とか作りたくなりますだドン！

カッのふちを叩くとき、ふちというより、面の端を叩かないと認識してくれず、叩いたときの音が、もちろんゲーム中のサウンドとしてはカッと音が出るんだけど、実際の太鼓の端とバチが当たる音がドカって面を叩いたときと同じ音がして、そこいらはちょいと残念、でも、あとはそーとーいい感じで、これでソフト＋タタコンで6980円ってのはけっこーお買い得かもねんだドン！　タタコン別売り2980円をもう1個買って、協力プレイや2人対戦を楽しむってのもイイですねぇ、対戦はちゃんと叩いていると爆弾が大きくなってどちらかがミスをすると爆発してミスしたほうの魂ゲージが減るってんで楽しさアップというか、これってその場にいる人全員で楽しまないと、ドンドンドンやっぱり音がするので、ちょっと僕は勉強してるって人にはイライラ大迷惑、会社で休憩に遊ぶなんてことしちゃ働いてる人に怒られちゃいますよコラァー、小さい部屋ならお隣さんごめんなさぁい状態なので、そこは気をつけて。まぁこういったゲームは問答無用で楽しく愉快に友達集めて呑みながら（未成年はジュース！）わいわい景気回復祈りながら爽快に遊ぶのが良いだろうし、そんなタイプのゲームとしてユニークでハイクオリティなものになっているので、さぁ太鼓を叩きましょーだドン！

PROFILE

米光一成（よねみつ・かずなり）
ゲームディレクター＆ライター。『ベストセラー本ゲーム化会議』（原書房）が出たので買って読んで希望。http://www.Lv99.com/

関連作品

サンバDEアミーゴ（ETC）
メーカー：セガ／機種：DC／
価格：5,800円／発売日：2000年4月27日
あの『サンバDEアミーゴ』を家庭で遊ぶために、センサー付きのマラカスコントローラも発売。その後の使い道はなかったのだが……。

ゲーム批評からひとこと
キックボクシングジムの生徒募集の看板に「愛する人を守れます！」と書いてあるのを近所でみかけた。（東京都　トラブルに巻き込まれる人を愛したくはない）

GAME SOFT REVIEW ゲームソフト批評 09

南の海のオデッセイ

美味しそうな素材は確かにあるが美味しい料理ができるとは限らない

アドベンチャーゲームをゲームブック風にレビュー 読み始めるには【1】へ飛ぶ

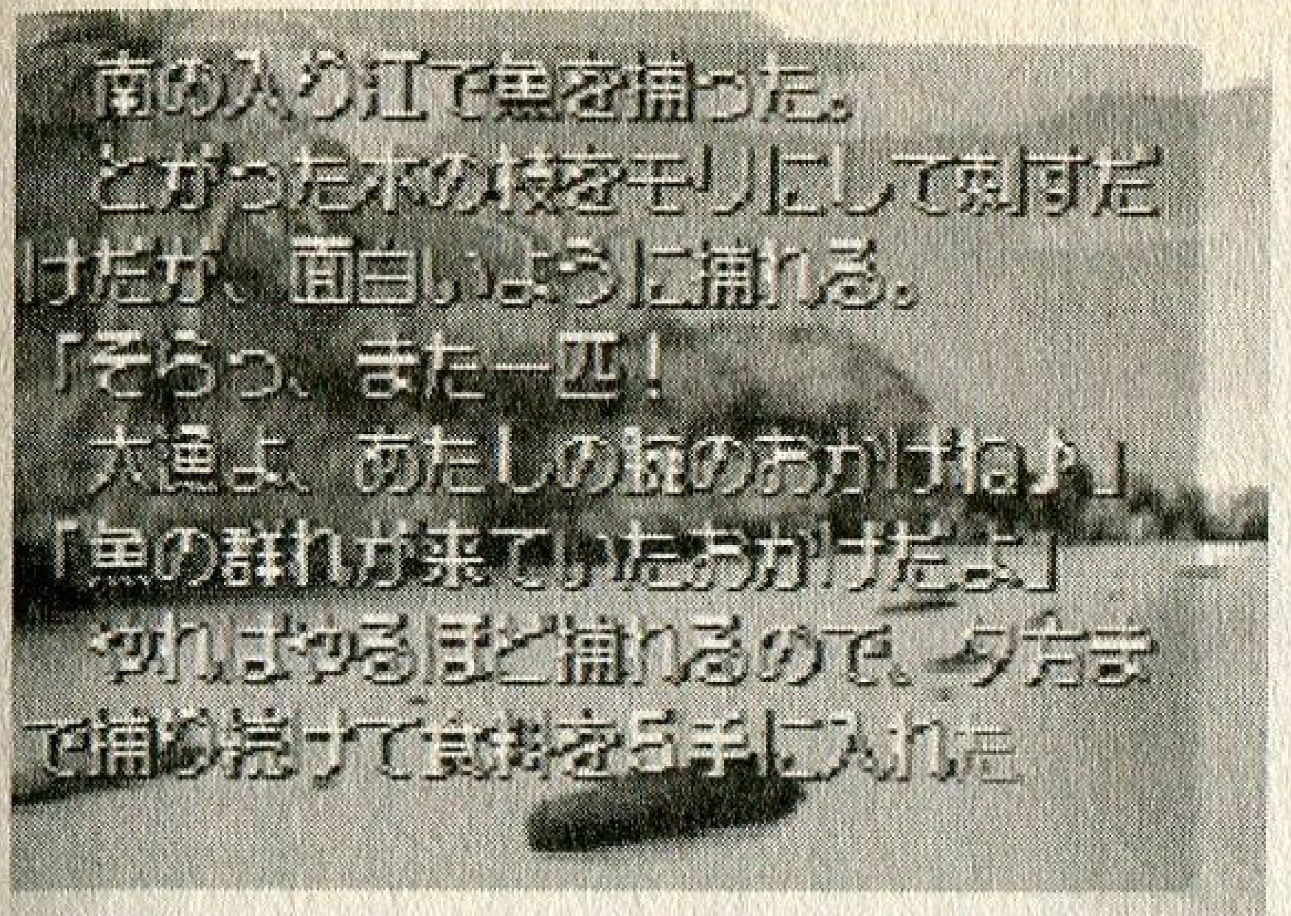
米光一成 プレイ時間：17時間

ジャンル：AVG（トラップノベル）／メーカー：グローバル・A・エンターテインメント／機種：GBA／価格：4,800円／発売日：2002年10月3日

選択して、記されている番号へ飛んで読み進めてください

【1】道が分かれている。どちらへ進む？ 右→4へ、左→5へ

【2】『南の海のオデッセイ』は、小学生のカンナが主人公のコマンド式アドベンチャーだ。遊んでみてはどうだろう？【END】



トラップノベルとはいったものの、ただの紙芝居風の画面が出されるだけじゃ……。

【3】男が襲ってくる。どっちに逃げる？ 北に逃げる→5へ 南に逃げる→10へ

【4】といったタイプの選択が多いコマンド式アドベンチャーはつまらない。推理するてがかりが少なくて、運を天にまかせた選択しかできないからだ。物語が変化するワクワクを与えてくれる選択や、それまでの情報から推理や発見ができる選択が多いモノか、まったく新しいタイプのコマンド式アドベンチャーを楽しみたい。同感→6へ 違う→2へ

【5】穴に落ちた。体力1減った。どうする？ じっとしている→11へ 抜け出す→1へ

【6】コマンド式アドベンチャーは、簡単に作ろうと思えば、比較的簡単にできる。でも、ゲームとして面白く作ろうとすると、シナリオや仕組みをちゃんと考えなければできないジャンルだ。7へ進め。

【7】安易に作れば、無駄な選択肢がついたリーダビリティの低い読み物になってしまう。などといってたら、男が襲ってきた！ どうする？ 北に逃げる→5へ 南に逃げる→10へ

【8】「だってつまんないんだもん」ぐさっ。「うぅ、どういったところで楽しませたいのか」ぐさぐさっ。「ううっ」……バタッ。「そ、それを……明確に意識して作られる作品が増えること……を……望……む……」【END】

【9】男が立ち上がった！ 逃げる→5へ 話す→8へ

【10】どーん！ 正面衝突。男は気絶してしまった。今のうちに正直な感想を続けよう。このゲーム、パラメータがついていたり、罠をしかけてくる疫病神という設定があって面白くなりそうなのだ。が、選択肢の多くが運を天にまかせて選ぶだけのタイプであるため、それらがまったく生かされていない。だから無駄な選択を繰り返す作業のようでつま……あ！ 9へ進め。

【11】君の体力は0になって、倒れてしまった。【END】

PROFILE

米光一成（よねみつ・かずなり）
フリーのゲームディレクター＆ライター。代表作は「ぷよぷよ」「トレジャーハンターG」「バロック」など。『ベストセラー本ゲーム化会議』って本が発売中。いろいろな詳細はhttp://www.Lv99.comで。

関連作品

ノスタルジア1907（AVG）
メーカー：タケル／機種：MCD／価格：7,200円／発売日：'91年12月14日
隔離された大型客船で繰り広げられる、命をかけた"駆け引き"。外部との接触を断ち、爆弾という時間制限を設ける。脱出という目的に対する、数々に用意された目標設定も秀逸。

ゲーム批評からひとこと　次の日、キックボクシングジムの前を通りかかったら、看板のうえからジャッキー・チェンのポスターを貼ってごまかしてあった。（東京都　正解だと思う）

GAME SOFT REVIEW ゲームソフト批評 10

MAXIMUM CHASE

手塩にかければ良い子に育つと思ったのに……つくづく子育ては難しい？

思わず首をかしげること何回か？ これなら180度回転も夢じゃない？？

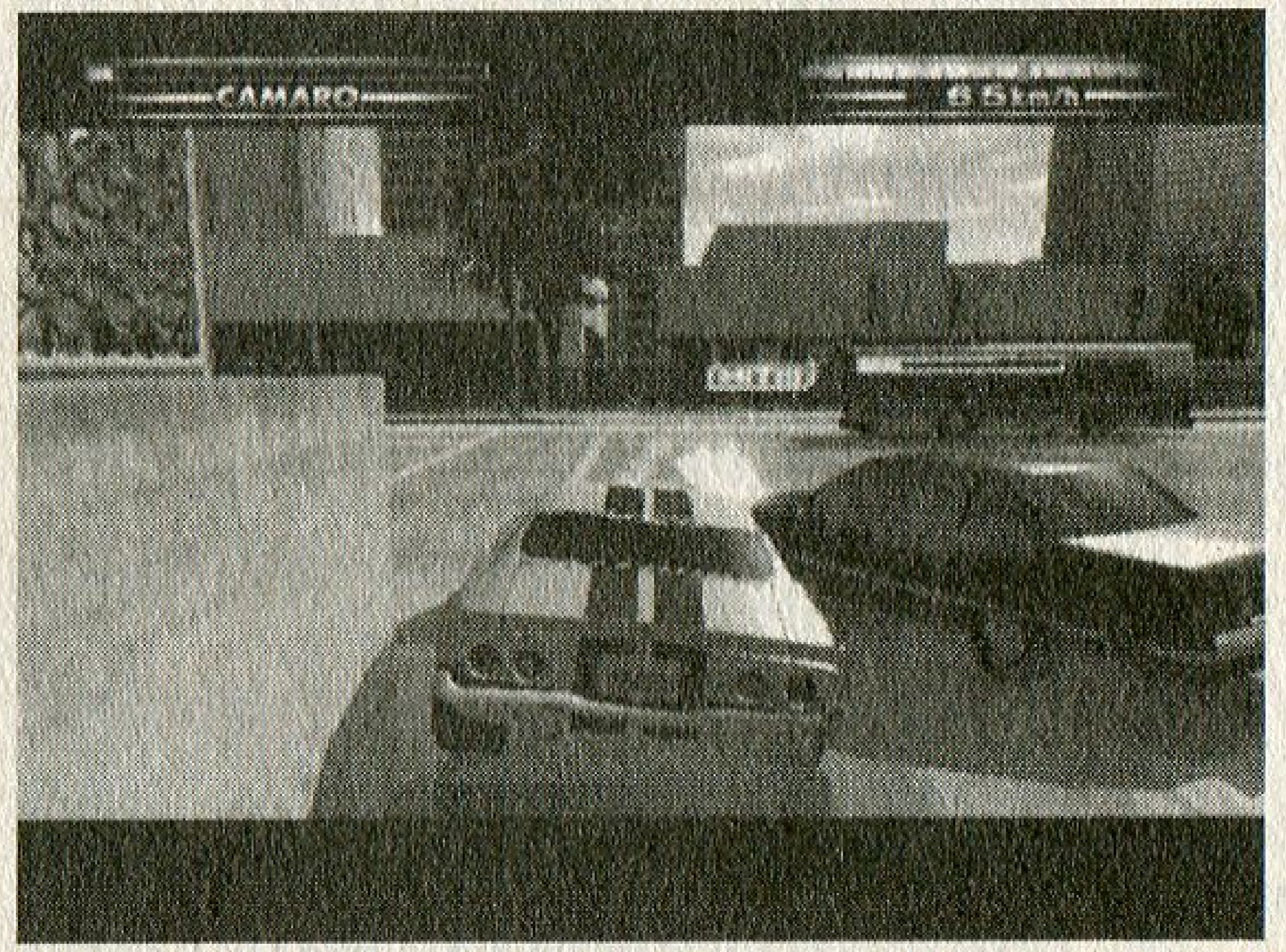
多根清史　プレイ時間：40時間

ジャンル：ノンストップカーアクション／メーカー：マイクロソフト／機種：Xbox／価格：6,800円／2002年9月26日

追われているけど安全運転!?

こんな子に育てた覚えはない。日本のゲーマーなら、誰でもそう言うと思う。本作は、「チェイスシーン」＝カーチェイスと「ガンファイトシーン」＝ガンシューティングの二部構成から成り立っている。お互いのモードは独立しており、チェイスは逃げる一辺倒だし、撃つときはハンドルを離して撃つのに徹している。異なる2つのゲームの接続なのだ。

しかし、である。うたい文句は「追われる恐怖」。どこが？　と首を30度は傾けてしまう。5分ぐらい死んでは再挑戦すると、やみくもに逃げるより、スピードを落として敵車を始末するほうが安全なのに気づく。おそるおそる幅寄せ、とかドアの付近、とか車体ぜんぶ、とか〝試し当て〟するうちに繊細さのメーターは振り切れ、自車が無骨な鉄塊に見えてくるのだ。第一、最後の最後で操作を誤ったらステージの頭からやり直しでは、道中でダメージを受けない苦労がおじゃん、である。



逃げることが主目的でありながら、振りきることよりも敵車を倒した方が安全では本末転倒だ。

「ガンファイトシーン」もそう。どこが？　と首をさらに30度かしげてしまう。こちらは「コンセプトレベルの矛盾」ではなく、単純にゲームの作りが荒い。カーチェイス＋シューティングから喚起される「タイヤを撃ったら足止め」の予想は、1秒でもろくも崩れ去る。どの部位を狙ってもダメージはおんなじ。「やたら頑丈な鉄塊が、車型をしたモナカに襲われている」という不条理な恐怖はあるが、それはたぶん元の文脈における〝恐怖〟とは違うはずだ。

どちらもなじみが深いジャンルであるのに、首の上には知らない顔が乗っていた、という印象。その違和感は、ムービーを見れば極限に達する。首がさらに300度回転して、あ、別人なんですねと理解にいたるのだ。見たことのない俳優たちが、どこかで見たような追いかけっこをしている。もう「特攻野郎Aチーム」や「ブルー・サンダー」の世界そのものだ。僕たちは、こういうTVドラマがアメリカでは人気があるのを知っているが、マニアでない人はそれ以上の興味を持たない。国境の向こう側に亡命した本作には、日本からの批評の手は届かないのだ。

PROFILE

多根清史（たね・きよし）

『GNO』にドハマり中のフリーライター。こういう「ガンダム文化」に依拠しまくりのゲームは、排他の観念が持てない「普遍」のアメリカ生まれゲームにどんどん押されていくのかなあ、と物思いにふける秋でした。

関連作品

タイトーチェイスHQ＋S.C.I.（ACG）

メーカー：タイトー／機種：SS／価格：5,800円／発売日：'96年8月9日

『マキシマムチェイス』が追われる立場なら、こちらは追う立場。自らの車をぶつけ、ときにはバズーカを放ち、逃走犯を追い詰める。RCGに一味加えたACGとなっている。

ゲーム批評からひとこと　大手週刊ゲーム誌で連載している丸刈り漫画家さんにサインをもらいました。（東京都　丸刈り編集部員D）

GAME SOFT REVIEW
ゲームソフト批評 11

逆転裁判2

やれることを全部やるととてもじゃないけど、体が持ちません

「コイツ、勘とノリだけでやってんじゃないのか？」今回の成歩堂君はある意味、ヤリ手になってます

前川一志　プレイ時間：12時間

ジャンル：法廷バトル／メーカー：カプコン／機種：GBA／価格：4,800円／発売日：2002年10月18日発売

待った!!　それは矛盾ですか？　難癖ですか？

巨乳・メガネ・ムチ・女児・婦警・ハカマ・特撮ヒーロー・おばちゃん……これらオタク的世界観に必要不可欠な要素を濃縮したAVGが『逆転裁判2』である。

ケチのつけようがない前作は「ゲームとは？」という命題に一つの答を提示し、ゲーム史に残る傑作となった。「ボリューム不足」というユーザーの不満点すら、次回作を期待させる意味において、正しい作りだったのである。

その続編『2』は、『逆転裁判』が短期集中シリーズであることを高らかに宣言した。

『1』と同じく100％の続編を出し続け、往年のTVドラマ「刑事コロンボ」のように、長寿シリーズ化する道を捨て、120％の力作『2』を出すことで、3作目あたりでシリーズが完結することを意図的に匂わせたのである。



"突っ込む"爽快感が前作よりもパワーダウンしたようにも思える……

SMプレイ的検事のムチビシバシや、原田大二郎的ピエロのダジャレ連発といった過剰なまでの演出も、「その時できることは全部やる」という制作者の意思表示であり、それらを批判したところで「映画『スターウォーズ』はやっぱり旧三部作だよね！」と偉そうに語るようにほとんど効力がない。

本作で新システム「サイコ・ロック」によって、探偵パート中に裁判パートのカタルシスを表現する術を手に入れた『逆転裁判』は、『3』では、さらに長く難しくハデなものになると思われる。

主人公成歩堂の論理は、さらに強引なものとなり、相対する検事は彼を倒すことだけを目的化するようになり、登場人物たちは本作以上クドくなるだろう。

だが、それらがユーザーの想いとかけ離れたものとなる危険性はない。なぜなら「そうなる前に完結させる」ことを前提に作られるからである。

公式サイトには、開発者による読み応えのあるコラムがあるが、この中で続編を作るか否かで悩んだことも明らかにされている。

それでも結局『2』が発売されたのは、やはり彼らに着地点が鮮明に見えたからであろう。

続けることは同時に、終わらせることも意味しているのだ。

PROFILE

前川一志（まえかわ・かずし）
この流れは映画「バック・トゥ・ザ・フューチャー」とよく似ています。この映画も当初は続編の予定がなかったのですが、最終的にはシリーズ3部作としてきれいにまとめられています。

関連作品

レンタヒーローNo.1（RPG）
メーカー：セガ／機種：DC／価格：5,800円／発売日：2000年5月25日
ファンの熱い声で復活したMDの名作。ユーザーの希望に応えるために、さまざまな要素が盛り込まれたが、少々"やりすぎ"た感があり、ゲームのテンポを悪くしてしまっている。

ゲーム批評からひとこと　ついでに担当編集G籐さんにも「ちくしょー！　ゲーム批評め！」と書いたサインをもらいました。（東京都　丸刈り編集部員D）

GAME SOFT REVIEW ゲームソフト批評 12

セガサッカースラム

殴る蹴るは当たり前 しかし、このゲームは正統派だ!!

駆け引きやチームプレイなどなど スポーツゲームの基本は押さえ、そして濃い

箭本進一　プレイ時間：20時間

ジャンル：超人サッカーバトル／
メーカー：セガ／機種：GC／
価格：5,800円／発売日：2002年9月26日

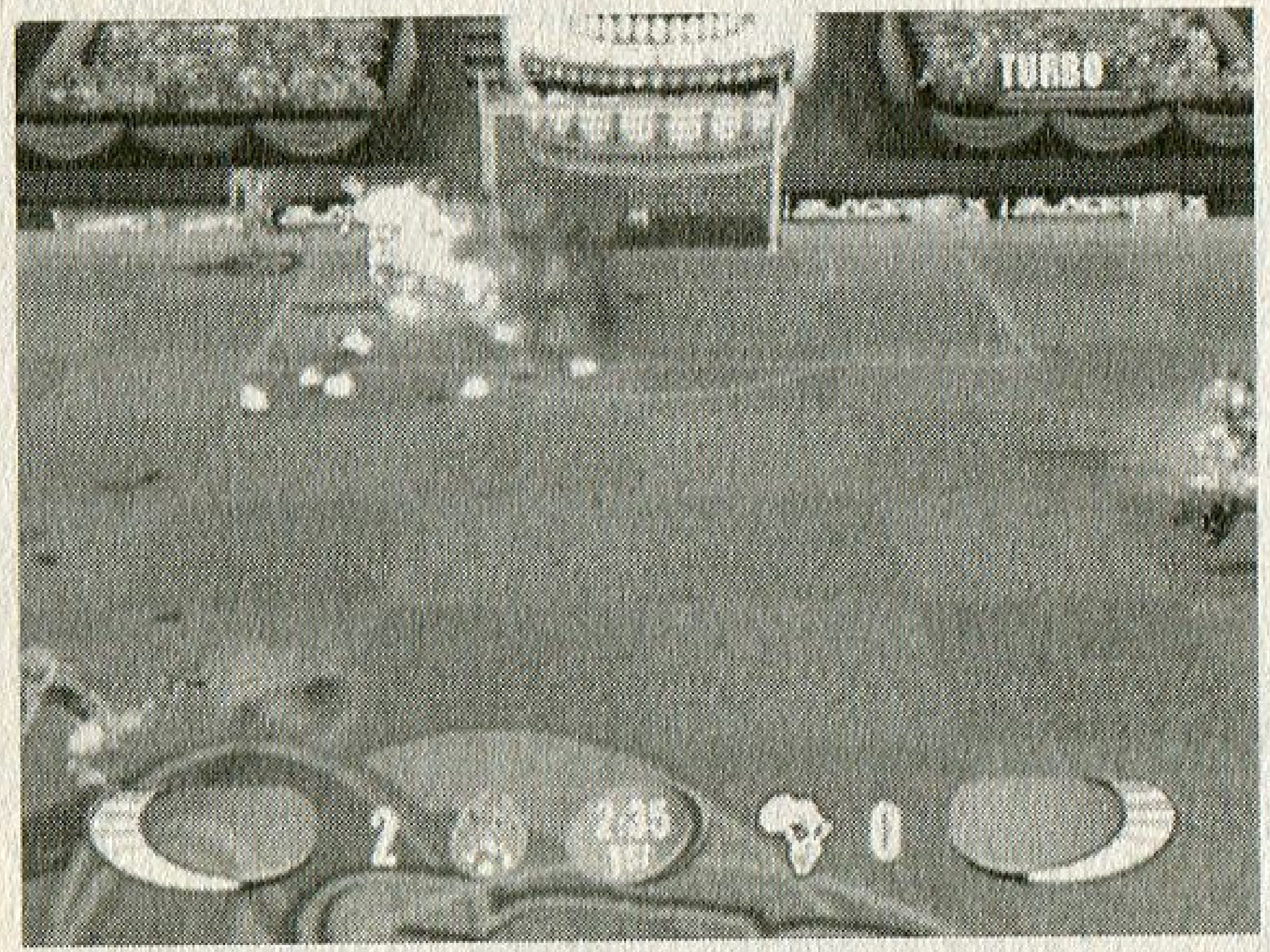
濃いのは絵柄だけではない SPGとしても充分濃い！

本作は随所に趣向の凝らされた、分かりやすくハイテンポな痛快サッカーゲームです。元は海外で開発されたこの作品、1チームは3人＋キーパーで構成され、敵味方6人の中をめまぐるしくボールが行き交います。必殺のキラーキックに華麗なスポットライトシュートといった強力な攻撃があれば、これを妨害するために敵プレイヤーを殴ってもよし、とコートの中は大パニック。とはいえ、必殺シュートや殴っての妨害のみでゲームが決まるわけではなく、きちんとした試合の組み立てをしなければ勝てない辺りは流石「セガ」の名を冠するだけのことはあります。

本作の試合中は濃厚な時間が流れます。ボールがコートの外へ出ることがなく、プレイの中断があまりません。1チーム3人と人数が少ないだけに、1人1人が色々な仕事をこなさなければなりません。

よって、プレイ中には必ず「何かやるべきこと」が存在します。

オーソドックスにボールを追えば「攻撃・防御・スチール・回避」の選択肢があり（防御は攻撃に勝ち、回避はスチールに勝ちます）、これを駆使しての駆け引きには熱いものがあります。また、ボールから離れた所にいても、敵を殴って味方を助けるという選択肢があります。一時的にプレイヤーの能力を増強する「ターボ」と「パワーアップ」をどう使うかも頭の使いどころです。「ターボ」は比較的自由に使えますが、ここ一番の時に使えないのでは意味がありません。



この冷静さが、いいんです！
やっぱりセガなんです。

「パワーアップ」に使うゲージは必殺キラーキックにも必要なものなので、どう増やしてどちらを優先するかも考えないとなりません。

普通のサッカーゲームの様に1人でチーム全員を操ることもできますが、本作の面白さは使用キャラを1人に固定してのプレイにあるのではないでしょうか。チームの1人となって、敵との読み合いに勝利してボールを奪い、敵を殴って味方のシュートを戦略的に援護する。チームプレイが重要な位置をしめるが故の楽しさといえるでしょう。

アメコミライクなキャラクターが活躍する「趣向を凝らした正統派」。それが『セガサッカースラム』なのです。

PROFILE

箭本進一（やもと・しんいち）
このゲーム、派手派手な演出、全体的に流れる祝祭感覚が嬉しい。アメコミライクな「濃い」絵柄が日本ユーザーにはどのような受け止め方をされるだろうか興味津々。宝島社の「僕達の好きなガンダム」もよろしく。

関連作品

レッスルボール（SPG）
メーカー：ナムコ／機種：MD／
価格：5,800円／発売日：'91年2月8日
アメフトに"なんでもアリ"な要素を追加したスポーツゲーム。もちろん、相手選手をなぎ倒すこともルール上OK。スピード重視や格闘重視など、チームの個性もよく出ていた。

ゲーム批評からひとこと　間違いなく「猫好き＝ロリ系アニメ好き」だと思う。（東京都　となりの編集部から）

Jockey's Road

ジョッキー視点競馬ゲームを作ったのか 一人の人生を追うゲームを作ったのか

何が作りたかったのか？　答えも結果も見えないゲームに、ユーザーは四苦八苦。

大塚雄二　プレイ時間：50時間

ジャンル：ジョッキーRPG／メーカー：マイクロソフト／機種：Xbox／価格：6,800円／発売日：2002年10月10日

間違いだらけ

何がいけなかったのだろう。競馬ゲームのRPGを作ってしまったマイクロソフトか、それともRPGだと理解せずに、プレイしてしまったユーザーがいけなかったのだろうか？　はっきりいって、ユーザーは悪くない。なぜなら、RPGだと割り切っても、間違っている点が、多々あるからだ。

まず競馬ゲームとして、してはいけない致命的ともいえる要素として以下のものが挙がる。

①日程を飛ばすこと
②乗り馬を決められないこと（ある程度自由にならないと変化がない）
③ムービー以外での出来レースが多すぎること

シナリオやRPGパートの薄さには目をつぶるとしても、以上の3点は、普通に競馬ゲームを作ろうとしたらやってはいけないことではないだろうか。

日程を飛ばすというのは、さくさく進むようにという配慮からなのだろうが、基本的に競馬ゲームユーザーは長く遊びたくてプレイしているので、全く問題はない。いやそれ以上に、GIの期間が飛ぶことに、怒りを感じる人のほうがほとんどではないだろうか。

乗り馬を決められないこと、最初のころならともかく、それなりに認められはじめた、後半にも乗り馬が選べないとは、一体どういうことだろうか？　例えば現実世界で言えば、武豊騎手がGIレースの際、1頭しか騎乗依頼が来ないと考えているのだろうか？　後半、一流ジョッキーの仲間入りを果たしたというのならば、乗り馬を選べる立場という演出が抜けていること自体、ジョッキーRPGとして大きく間違ってしまったのではないだろうか？

そして極めつけの出来レースの多さ。本当に多すぎる。しかもムービーと、途中まで走らすレースの区別は一体なんなのか？　これほどまでに間違いだらけ、はっきりいって責めるつもりはない。しかし、これに懲りてあきらめるということだけは、してほしくない。マイクロソフトとプログレスは、定着した競馬ゲームしか売れなくなった市場に、ぜひまともに進化した続編を提示してもらいたい。



斬新なシステムでもあり、レース時の操作は面白いんですよ。特に直線の叩き合いなんか、最高です！

PROFILE

大塚　雄二（おおつか・ゆうじ）
競馬ゲームならまず許せるという私は、最後までやり遂げました。でも、乗れる馬200頭前後というのは正直飽きる。最低1000頭くらいで、ムービー部分以外は八百長レースのない続編を希望。

関連作品

BOXER'S ROAD（スポーツ）
メーカー：NEW／機種：PS／価格：5,800円／発売日：1995年9月8日
こちらは今なお語り継がれるボクサーのジム入門から引退までを描いた育成スポーツゲーム。自由度という点では、Jockey's Roadよりも断然高く、完成度もかなり高かった良作。

GAME SOFT REVIEW
絵で見るゲームソフト批評

Samurai Evolution 桜国ガイスト

猫式カトヤ　プレイ時間：18時間

ジャンル：RPG／
メーカー：エニックス／機種：GBA／
価格：5,980円／発売日：2002年9月20日

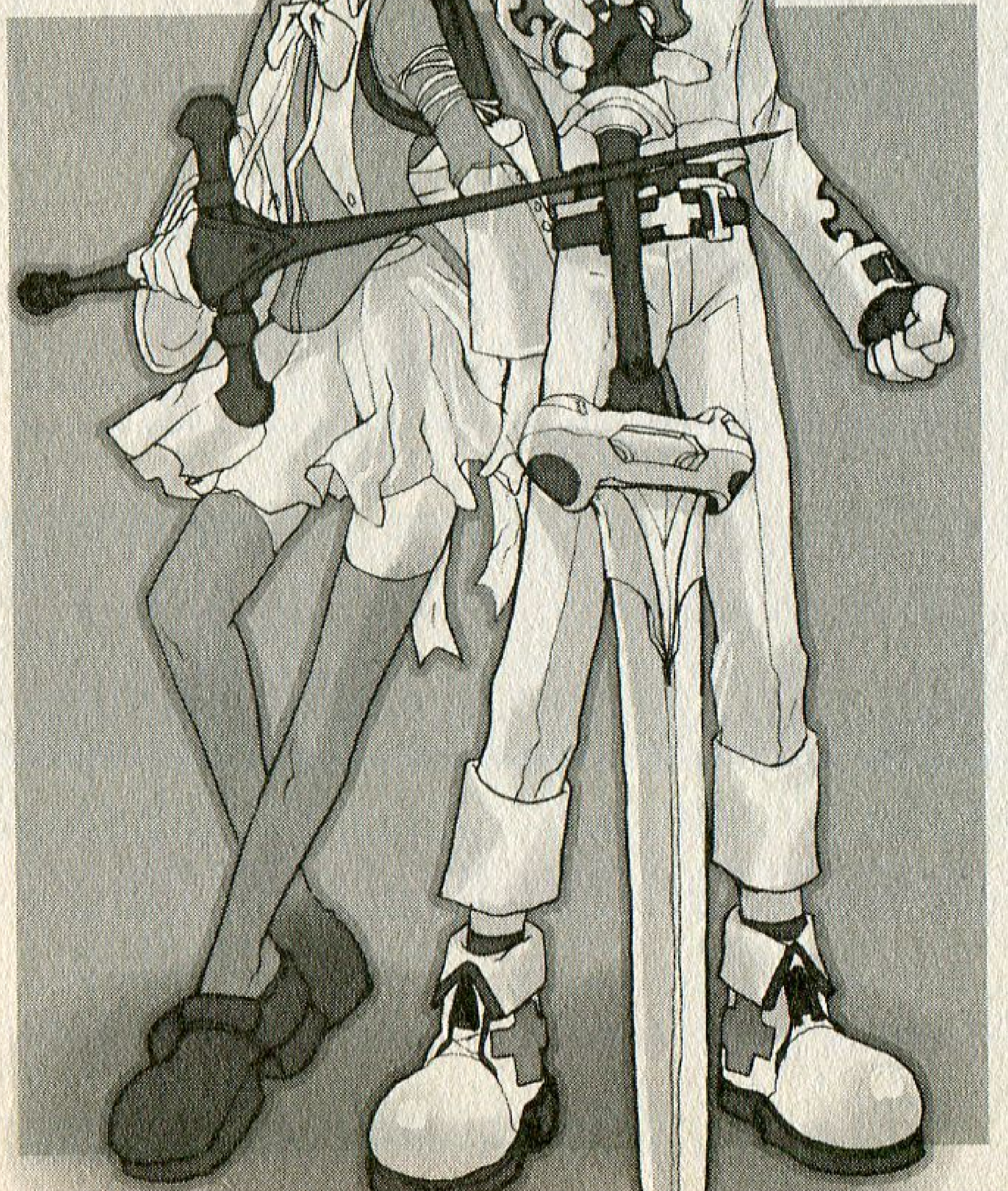
箱のイラストに惹かれて買った人も多いのではないかと思う本作。ツカミはOKなこのソフト、果たして中身は？

今回批評させて頂くソフトはＧＢＡの
『SamuraiEvolution 桜国ガイスト』です。



なにやら名前だけでは
よく解らないソフトですが
サムライと付くと何だかカッコ良く
聞こえるのは僕だけでしょうか…







このゲームやり始めは長いデモがあったりと
いきなりダウン気味なところもありますが
続けていくうちに面白くなります、適度な
イベントに絶妙なバランスが良いです。

不満を言えばナンだか解らない名称が多いとか
始めた時、絶対「初めから」にカーソルが合ってる
ところとかかな……。

猫式カトヤ：自称プチイラストレーター。最近ラグナロク・オンラインβ版をやってみたりしてます、マッタリゲーぽいッス
http://www.din.or.jp/~katoya/

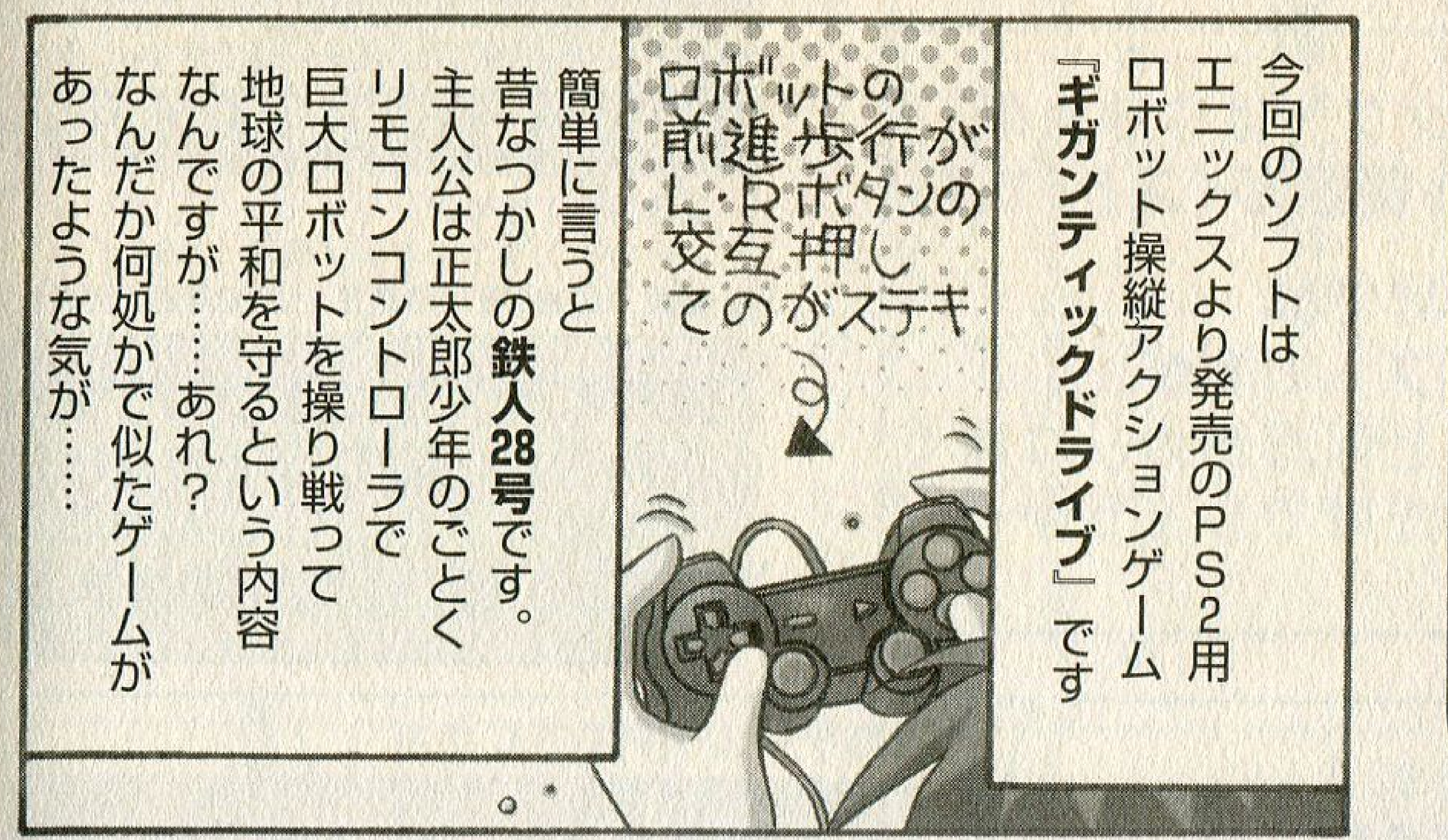
GAME SOFT REVIEW
絵で見るゲームソフト批評

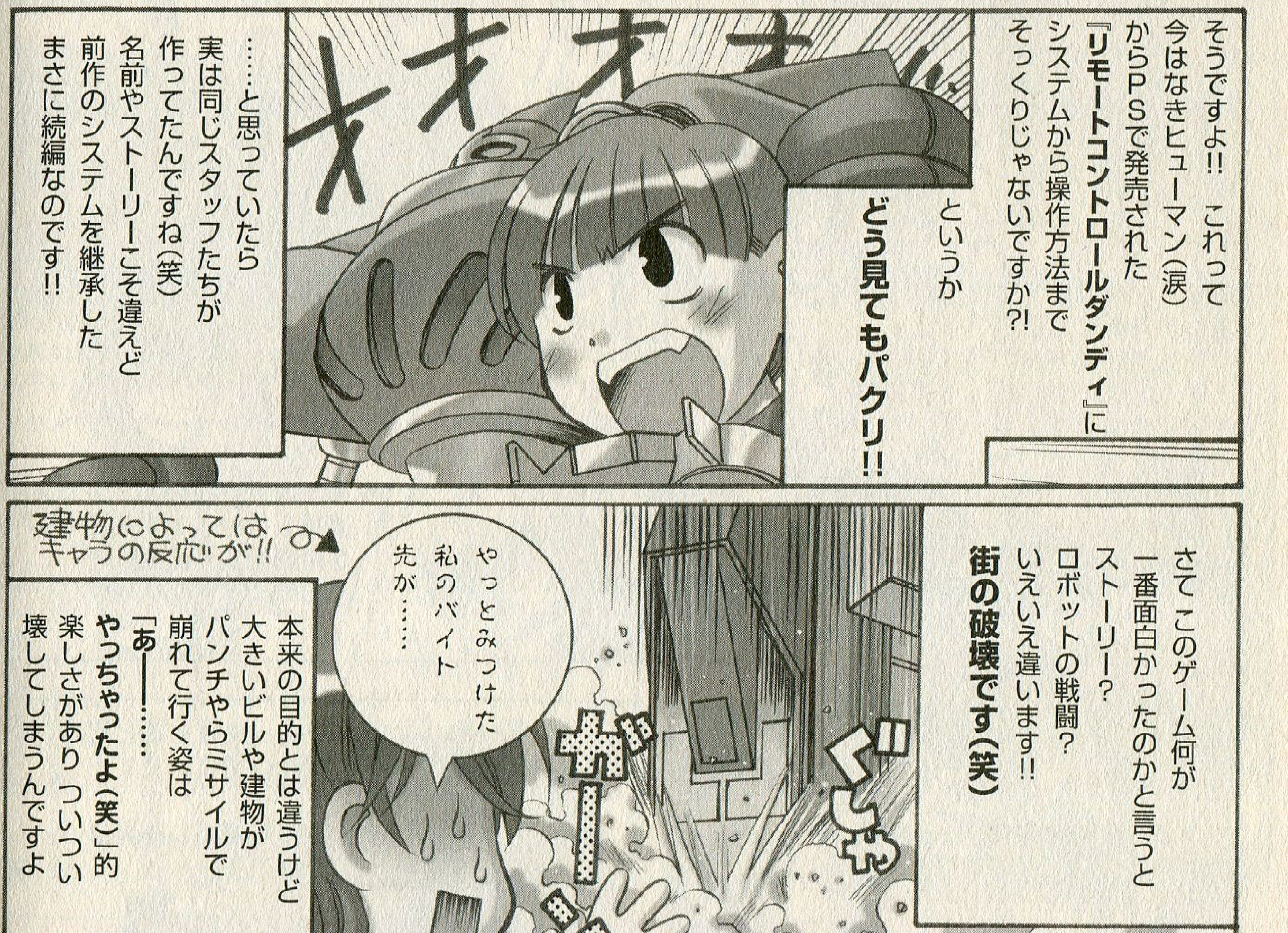
ギガンティックドライブ

脳みそホエホエ　プレイ時間：17時間

ジャンル：インタラクティブ・サイエンス・フィクション／メーカー：エニックス／機種：PS2／価格：6,800円／発売日：2002年8月29日

良く言えば重量感がある、悪く言えば鈍重。プレイヤーがどちらの表現を選択するかで、このゲームを許容できるかが決まる?!　あとは、鉄の巨人操作したい願望次第。



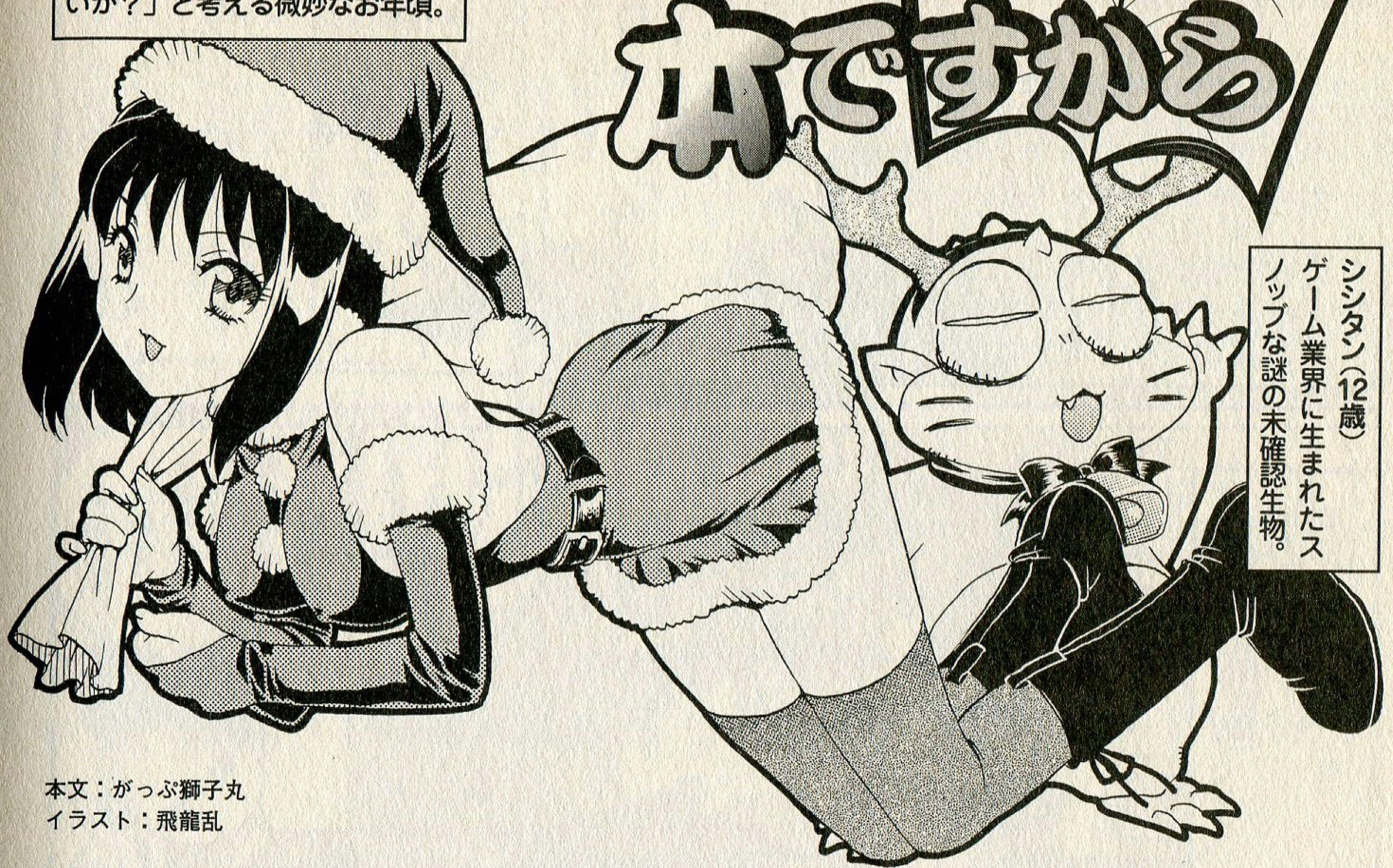


ゲーム批評からひとこと　3年近く実家に帰ってなかったので母親からたまには帰れと連絡が入りました。見合いの話とか出そうなのが非常にイヤ。（東京都　ホントは九州男児）



脳みそホエホエ：副業イラストレーター。冬コミ受かりました。3日目東地区ケの17bです。あと最近iアプリ用のゲームの製作に参加しました。詳しくはHPの方で。http://www.ne.jp/asahi/hoe/hoe/

読者あっての本ですから



本文：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

初代ファミコンは来年で20歳の誕生日迎えますが

●今年もあっちゅーまに終わってしまいますね～
来年も19歳のオネーさんには全く関係ありませんが、30代の人生は10代の3倍のスピードで過ぎていきますから、来年こそは、と思っても絶対なにもできませんので、デブの方々は今日から晩飯抜きなさい！

○大きなお世話だっつの！　という訳で年末になってしまいましたが、過当競争とはいえ、12月はゲームショップも一番盛り上がる時期ですので、全体的に本数が底上げされますから、メーカーの営業さんは一生懸命自社のゲームをセールスして欲しいとマジに思いマス。

●そろそろ社会人の方々にとっては、ボーナスの時期ですヨネ！　そこで、年末賞与を控えたサラリーマンの皆様に、オネーさん、とても大切なお話があります。

○……ナンデショウ？

●ぶっちゃけお歳暮ください！

○アノネエ。しかし前号のゲーム脳特集は、ヘビーユーザーでうるさがたの本誌読者様だけあって、なかなかの反響でシタ。

■「ゲーム脳」というのは、しつけにはうってつけの題材ですが、どうでしょうこのネーミング。ゲームだけじゃないでしょうからね、同じような脳波は。それに子供はゲームより面白いものに目が向くんです。普通は知らないことが多くて好奇心一杯なんですから、ゲームオンリーにはなり得ないんです。むしろ、アレをしちゃダメ、コレをしちゃダメと好奇心の目を摘むほうが問題なんです。きっと多くの人は、本なんて読まないですから（僕も読んでない）、歪んだ情報がつまらない未来を創っていくんだろうなあと思うので、このネーミングはダメでしょう。「売れる！」と思ったんでしょうね、きっと。世間は「ゲーム」が攻撃対象ですから。

（東京都　ゲーム脳末期）

○素晴らしいご意見デスが、そのペンネームやめんサイ。

ゲーム批評からひとこと　コンビニで100円前後で売ってるバナナを毎晩4本ずつ食べてます。（東京都　欠かしません）

読者あっての本ですから

●ぜんぜん関係ないけど、大人の為の「いたずら一切やりたい放題」というおもちゃがでれば、オネーさん、商品名だけで絶対ヒットすると思います。

■以前TVで、ひとりでゲームをする暗い少年が将棋を知って友達も沢山できて明朗になったという将棋協会のCMが流れておりました。森昭雄氏がご覧になったら、いったいどんな反応を示すでしょうか(笑)？

（北海道　受信料不払い父さん）

■「ゲーム脳」には興味があります。ちなみにボクは今、「カレー舌」です。カレーが食べたくて「αよだれ」がだだ漏れです。

（大阪府　アキロト82）

●ンじゃオネーさんは「スシ…

○付き合わんでえっちゅーに！

■裏表紙広告の「金持ち」になるボードゲームは、貧乏人には買えません。

（埼玉県　耳だれ.com）

●オネーさんもそう思います。

○強いものがより強くなるのが資本主義の本質デス。

■表紙がツルツルだと何かいいことがあるのですか？

（神奈川県　技術工作部隊長）

■表紙ツルツルは置いとくとめくれ返ってしまうのでなんとかしてください。

（山口県　GIR）

○なんだか表紙のコートについては、同様多数デス。



●紙質にまで読者に口を出される雑誌というのも、そーとーめずらしいコトだとオネーさん思います。

■幼稚園のバザーで「カプコン・パワー・スティック」を購入。「間違えて買ってしまったもので、ほぼ未使用です」と説明があり、箱の中にはクモの巣がありましたが、100円だったので良し。

（東京都　西双版納）

○ソレはナイスな買い物しましたね。シシタンは、こないだ中野のフリマで、ツインファミコンのACアダプタを50円で買いまシタ。これで4年ぶりに『忍者らホイ！』が再開できマス。

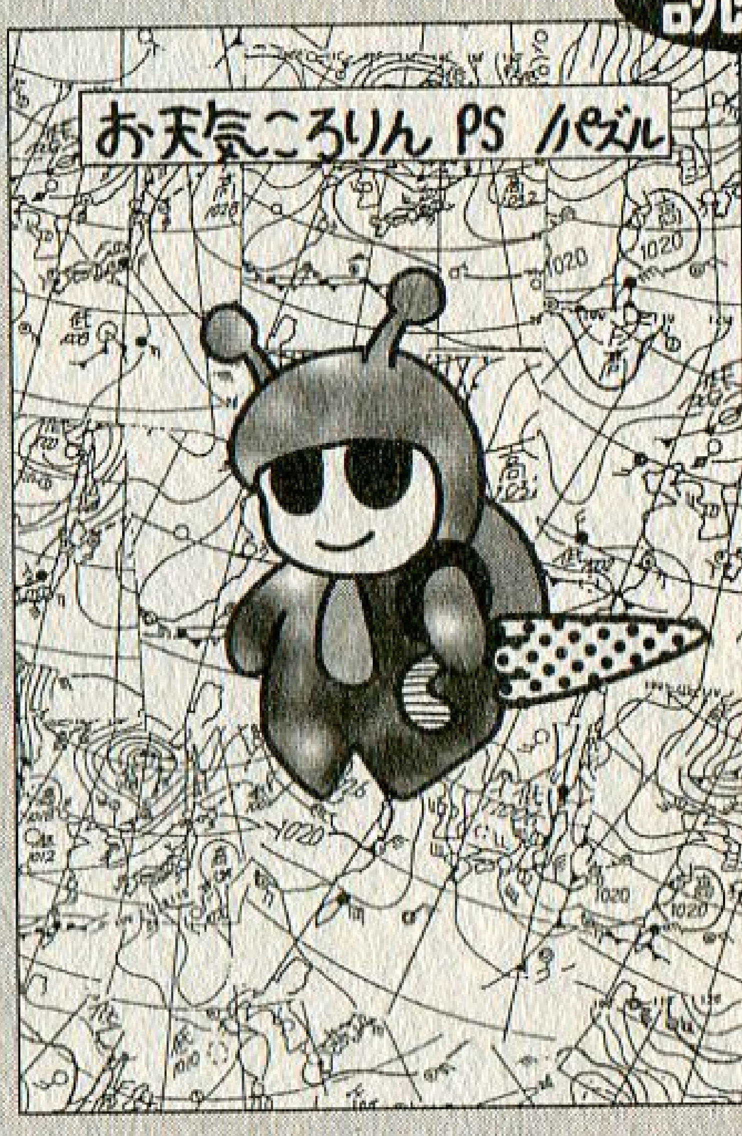


●このペンネーム、オネーさんずーっと気になっていたんですけど、なんて読めばいいんでしょうか？

読者イラストギャラリー



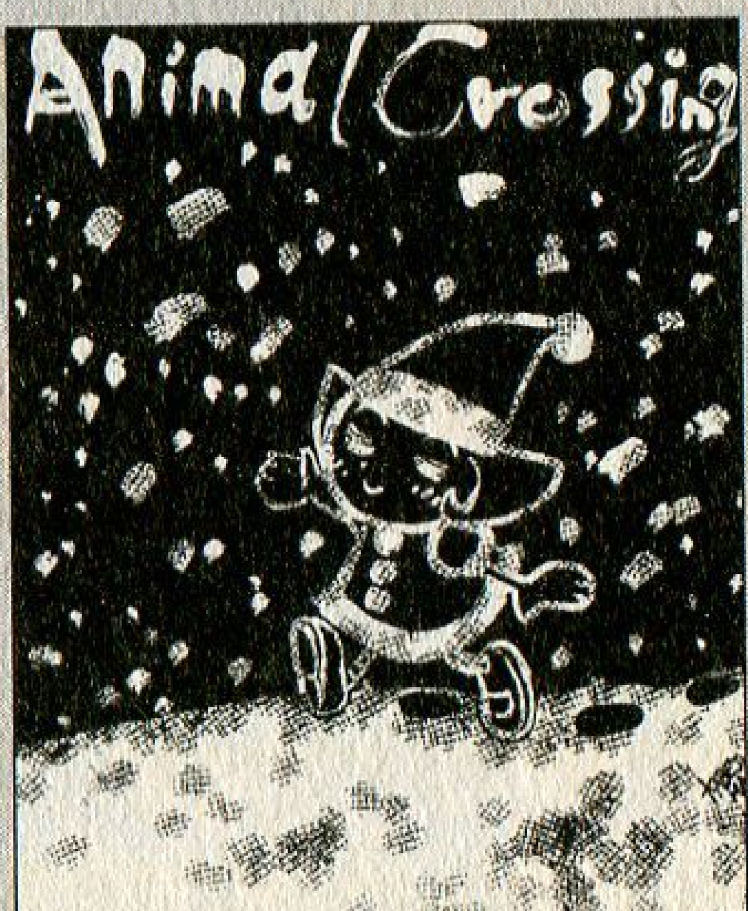
〈東京都　椋　正伸〉
ちょっとだけ面白かったので、次号も送ってください。



〈岡山県　画材墓地〉
アーケード版は遊びましたが、グラフィックがクレイなのがあまり意味がなくてよいですよね。



〈千葉県　神取ルキュ〉
この先も絶対読まないと思うけど捨てられない本ってありますよね。



〈大阪府　ベッカム爺様〉
そろそろGCとGBAを繋げる夢はあきらめたほうがよさそうです。



〈岡山県　画材墓地〉
なんだか水面下でブームですね。



〈新潟県　ちょい青〉
今にしてみれば、あのアニメムービーは必要だったのでしょうかと考えてしまいます。

ゲーム批評からひとこと　とうとうウチの娘が「の」の字を書けるようになりました。天才かもしれません。
(千葉県　あんまり帰らないパパ)

■ゲームひひょうさんはセガファンなのですね。コナミとくしゅうとか、ナムコとくしゅうとかしないのですか？　コナミとナムコGBAでがんばっとるやん。ヒカごとかドリラーとか。ダメなん。
（神戸市　おやてん）

■ホモゲー、ギャルゲーの次は「ソフトオンデマンド特集」をお願いします。
（東京都　GEN太）

○ナ、ナンデ？

●そういうのは「裏ブブカ」にお願いします。

■次の特集はぜひ！「Nintendo Power Down?」をぜひ！　レア社売却！　株価急落！　S・N・Bと次々と提携！　ハードは売れず、マリオも売れない！　どーなる？　どーする？　任天堂（笑）
（滋賀県　ミタライアン）

○実際、GCソフトがぜんぜん出てこないのには参りますヨネ。

●新手の放置プレイという奴でしょうか？

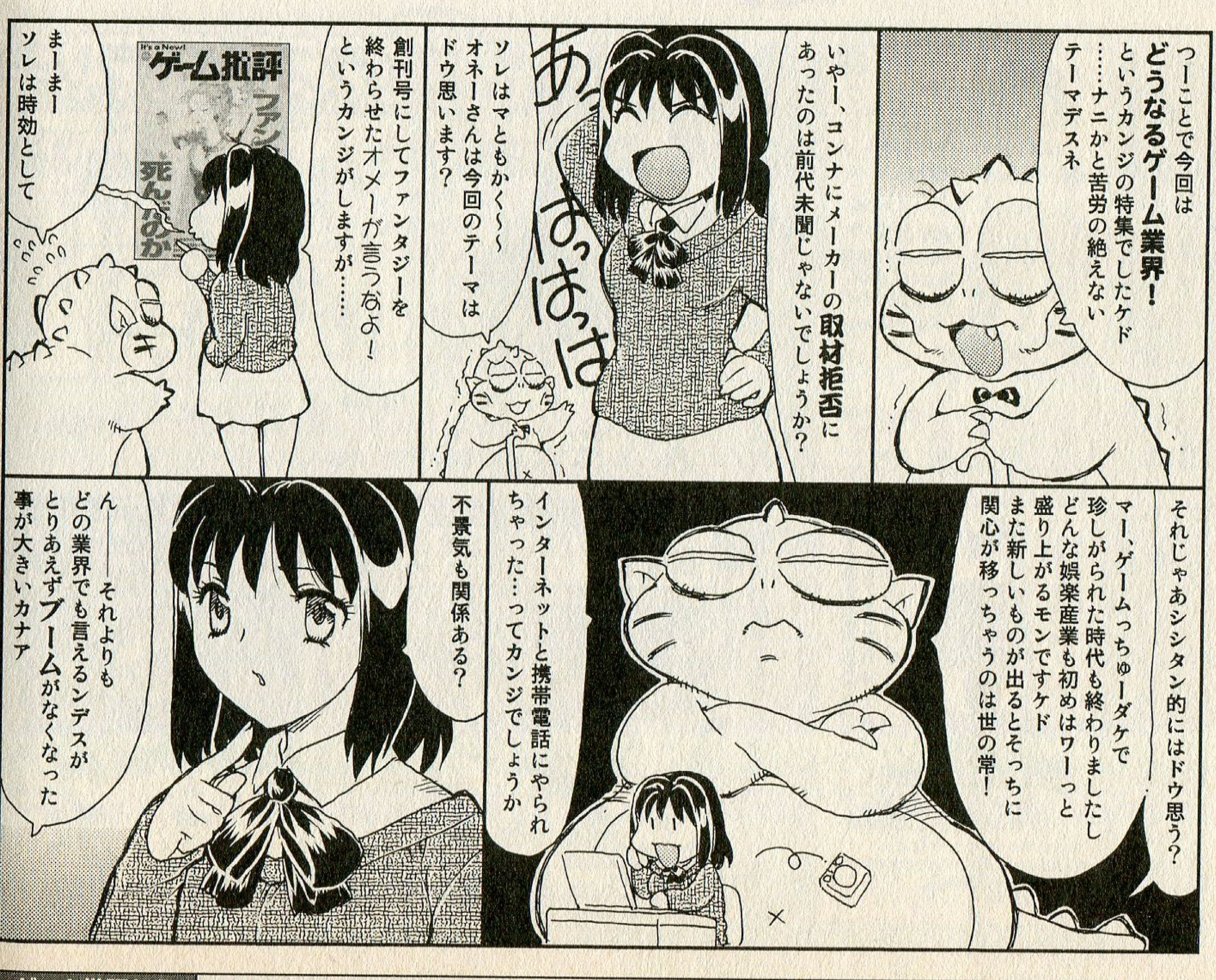
■再批評のコーナーを設けてほしい。発売当時はこんな風に批評してしまったけれど、今見るとけっこう見所があるよね、という風に。
（東京都　竹本恭輔）



○コケたのを、「時代を先取りしすぎちゃった」と言い訳にしてた連中が一杯いますから、この際、ホントだったのかあらためて問い質したいトコですよね。

■最近、すごい人達が作ったゲームとか言われるけど、どうかなと思う。○○ってメーカーが作ったゲームとかいわれた時代よか、クリエイターが脚光を浴びる時代だけど、クリエイター優遇され過ぎ。良作が出た時○○という良作を作ったのは□□さん、とか言うのはいいけど、次の作品まで引きずって前述のあおりを使われたくない。一作毎に過去の評価は外して考えて欲しい。過去に一作「当たり」が出たからってチヤホヤされるのが嫌。
（東京都　とおる-47）

■レーティング制度実施と言っても、無意味に血がドバドバ出る背徳的なゲームは洋ゲーの特権だから、日本製のゲームは必然性のある表現として良識あるゲームをリリースし、そこんとこをきちんと



ゲーム批評からひとこと
ここだけの話、編集部の平均年齢は25歳だが、年の差に開きがあるので話が合わないことが多い。
（東京都　最年少の編集部員）

差別化して欲しいです。でないと洋ゲーの意味がなくなっちゃう。
（大阪府　ふな）

●そもそも自分のしでかしたことの原因を自分の外に求めるような奴はナニもやるなってコトですよ。

■つぶれた会社や撤退した会社のゲームは何とか復活かフリーソフトにできないものでしょうか？
（神奈川県　ターミネーター）

○倒産時にとんでもないところが債権者になって、ライセンスをホールドしている場合がありマス。PCで有名な某ファンタジー系RPGなんかは、何度も復活の話がでてマスが、実は権利者の一人が現在塀の中ということで、断念されておりマス。

■ユーモア・毒舌・悪ふざけは違うものです。現状のまま本代取るのなら、「ゲーム雑談」に改題してください。「ゲー批」だからこその記事を読みたい。今は新氏一人が浮いてる様に思う。「ゲー批」よ、丸くなるな！　最近の内容は酒場の酔っ払いオヤジでもできるよ。
（三重県　ぷーすけ・ぷー）

■ハード略称のネオジオポケットはいつまであるんですか？
（北海道　ドリアン）

○話題すらでなくなるまでなくなりませン！

■（批評したゲームの）「なんらかの意義」の具体的中身を、作品毎に少しづつでいいですから説明してください。取り上げなかった理由まではお尋ねしませんので。
（大阪府　ツルペタマルマル虫）

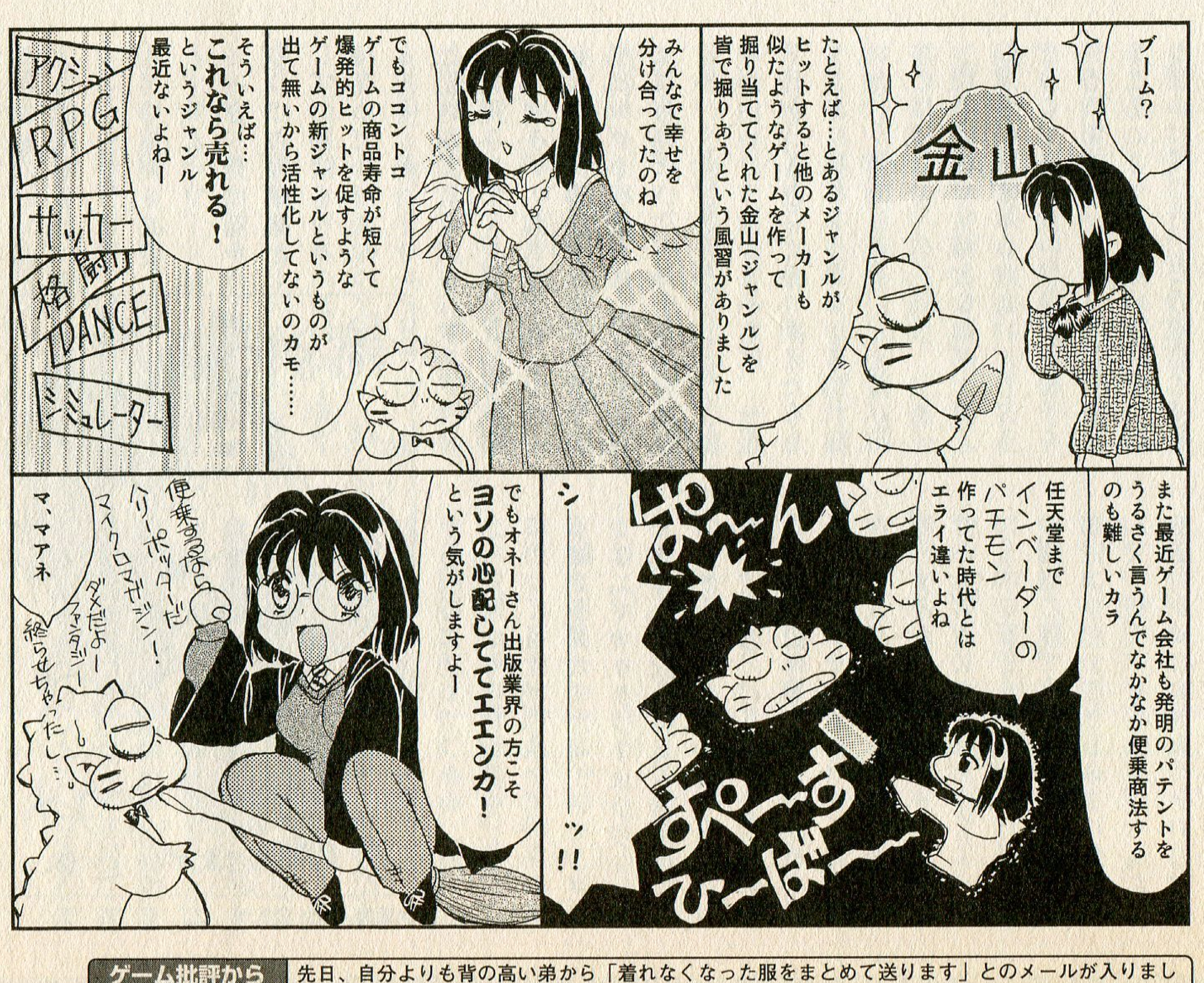
○それが読者に伝わってないということは、解説が甘いというコトデスよネ。本来、批評の冒頭や、キャプションに編集部のスタンスとしてそのような解説があるべきかとシシタンも思いマス。

■「悪趣味ゲーム紀行」はなくなってしまったのですか。



○再開する心意気は充分にあるようデス。というか、ネタ切れによる充電中デス。皆様からの情報お待ちしておりマス。という理由にして、単に忙殺される言い訳にしておりましタ。

●年取ると人間、座ってしまうとなかなか立ち上がれなくなるものです。誰か叱ってやって下さい。



ゲーム批評からひとこと　先日、自分よりも背の高い弟から「着れなくなった服をまとめて送ります」とのメールが入りました。ありがとう。（東京都　冬を越せそうです）

読者による批評のページ

Reader's Critique

年末商戦に向けて、ビックタイトルが発売される時期がやってきました。一番の書き入れ時ですが「ゲーム脳」ショックは……関係ないですね。

投稿規定：1050字前後（15字×70行）の文章量で投稿してください。原稿テーマは自由です。掲載させていただく場合は、編集部で原稿の修正や文字量調整を行います。また、応募原稿は返却できません。以上のことをご理解のうえご応募ください。お願いします。

各コーナーへのお便り・投稿は
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル（株）マイクロマガジン社『隔月刊ゲーム批評』編集部読者コーナー／RC係、または ghihyou@microgroup.co.jpまで。投稿の締め切りは12月25日です。

前号、「ゲーム批評47号」の読者批評のページにおきまして、投稿いただいた原稿の冒頭が切れてしまい、不自然な文章になってしまいました。編集部の不手際により、投稿をいただいた ずみとし様、高橋靖幸様、そして読者の皆様にご迷惑をお掛けしたことを深くお詫びさせていただきます。原稿につきましては、完全版を本誌ホームページ（http://www.microgroup.co.jp/game/index.html）上にて12月3日より掲載させていただきたいと思います。

ギャルゲー決断の時

ギャルゲーメーカー各社は今まさに、決断の時を迎えようとしている。それは、今後のプラットホーム戦略についてである。

ギャルゲーにとってGCはハナから検討対象にならないから除外するとして。筆頭候補はやはりPS2であるが、PS2は『トゥルーラブ』や『ときメモ』等、大作ギャルゲーをことごとく葬り去ってきた「ギャルゲー殺し」の鬼門に他ならない。莫大な開発費を払ってここに挑むには、相当の覚悟を必要とするだろう。

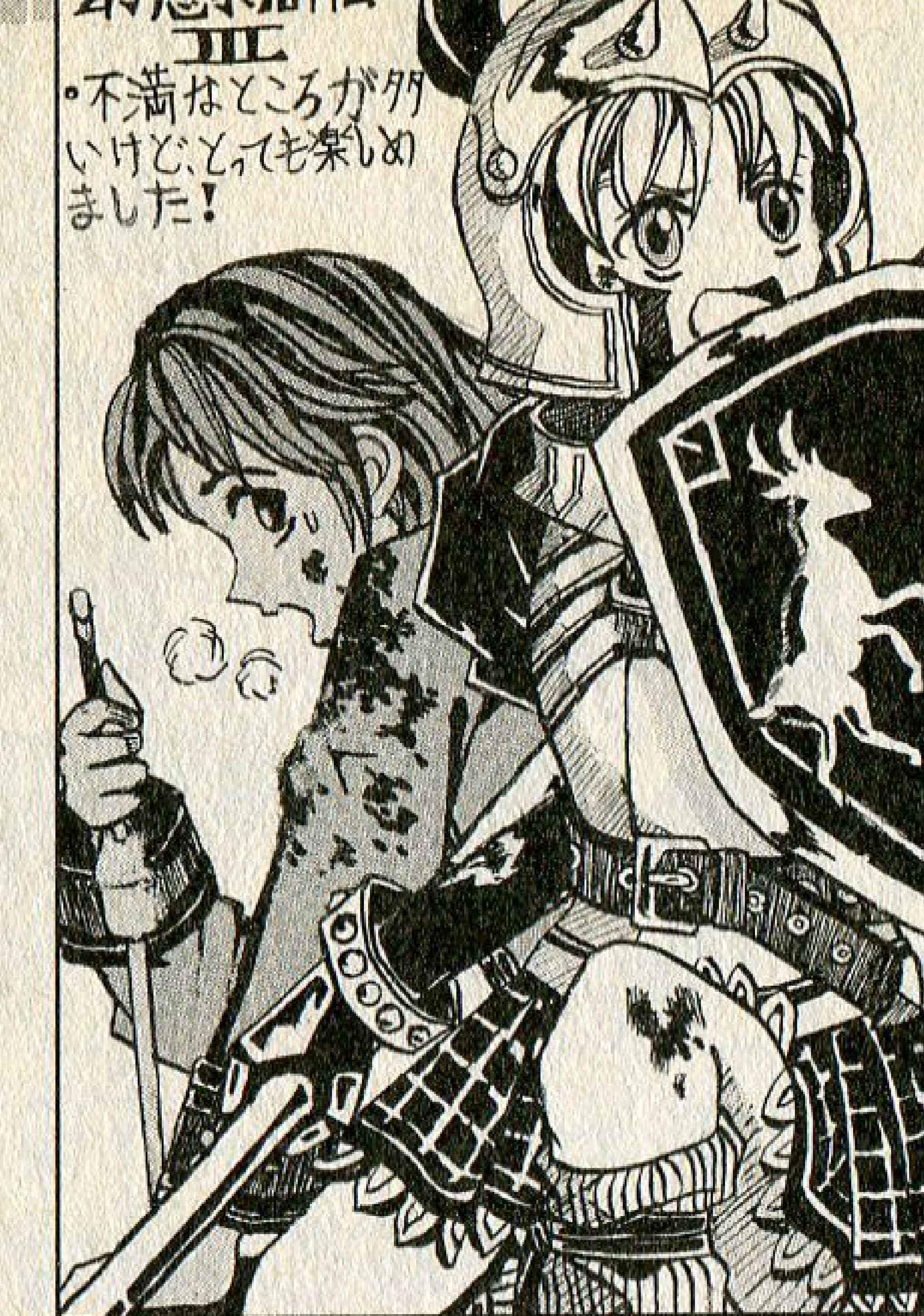
一方、発売前からDCの後継機としての期待を一身に集めていたXboxは、あっさりと玉砕してしまった。マニアックなコアユーザーを狙うという戦略はギャルゲー向きだったし、Winからの移植が多くなった昨今のギャルゲー事情からしてもXboxは有利だった。しかし、いかんせんハード自体が売れなさ過ぎた。中小メーカーにしてみれば、一旦PSからXboxに乗り換えたらもうPSに戻れなくなるかも知れないという恐怖もあり、足を踏み出すのは難しい。

現行機種が全滅となれば、第三の道を模索するしかない。PS1やDCで当分食いつないで様子を見るのである。しかし、DCもPS1もハード的にもう衰退期に差し掛かっており、この戦略もそろそろ限界に達しつつある。

八方塞がりの状況の中、事ここに至って各社が相次いで勝負に出る動きを見せている。ブロッコリーは『ギャラクシーエンジェル』をXboxに移植すると発表した。ユーザーに最も近いところにいるショップブランドがXboxを選んだのは注目に値しよう。また、NECIやプリンセスソフトは相次いでPS2に新作を投入。これに呼応するかのように、ギャルゲー界の大御所KIDはPS2に一気に5本の新作を発表、DC版なしの背水の陣で臨む構えだ。自社の固定ユーザーごとPS2に乗り込んで、強引にPS2にギャルゲーを根付かせてしまおうという力業



大阪府／カメのエサ



岐阜県／葉桐

である。今のギャルゲー界を支える3社の相乗効果で、PS2に確固たる地歩を築くことができるだろうか。

「ミリオンヒットは望めないが、そこそこ売れる」これがこれまでのギャルゲー商売の基本であり、それ故にギャルゲーには中小メーカーの活躍する余地があった。しかし、開発費の高騰とユーザーの大手指向で、その図式は崩れつつある。Winからの移植が増えているのも、もはやコンシューマで冒険はできないと言うことの裏返しに他ならない。2Dが主体のギャルゲーにこれ以上のハード性能はもはや必要ない。それよりも、開発費が安く「挑戦しやすい」ハードの出現こそが待ち望まれているのだが。今はせめて、各社の決断が奏功することを祈ろう。

（横浜市　時代屋流局）

今号のギャルゲー特集はいかがだったでしょうか。メーカー・ユーザー両者の現在の姿が垣間見えていると思いますよ。

ついに訪れた退化

『FFXI』ですか……。いつもなら「FFの新作だ〜」とワクワクしている頃なんですけどね。

SFCで『V』をプレイしたのを機にゲームにハマり、以降、ハードが変わっても『X』までと『タクティクス』、『コレクション』を買った。そんな私でも『XI』は、やる気がしません。

まずネットゲームそのものについて。通信環境や仕事・学校など、実生活の状態によって「楽しめるかどうか」に格差が生じるという点で私は否定派です。

さらに『FF』がネットゲームになることは、これまで『FF』が目指してきたこと、そこにユーザーも期待を感じて購入した要素をバッサリと捨ててしまうことになると思うのです。

『FF』は豪華な演出に力を入れているものの、一方で嫌悪の声も多い。作り手の自己満足、想像力を奪う、自由度が低い……など。でもネットゲームだと、もっと〝縛られる〟と思います。

自由度って何でしょう？　どうしたって内容は変わらない。不満な点もあった。それでも「あれは納得いかない」とか「こうすれば良かった」などと意見を交換するのが楽しかったりするんです。内容は同じでも「それはどう思うか」の受け取り方は人それぞれ。肯定も否定も含めて、『FF』は〝思わせる〟力が強いのです。

逆にネットゲームは、ユーザーを一つの世界（サーバー）へと向かわせるもの。それは、常にメーカーがユーザーを縛り続けられることを意味します。自分で設定したキャラクターを、固定の物語なしに操作する分〝縛られている〟感覚が薄いのが恐い。「コミュニケーションが楽しい」と言われていますが、一つの感想しかないゲームに自由は感じません。

結局『XI』の狙いは「パソコンのネットユーザーに、PS2と『FF』を体験してもらうこと」なのでしょうか？　シリーズ通してのファンには、それほど違和感があるのです。グラフィックが美しくて魔法やチョコボや飛空挺が出てくればいいというものじゃないんですよ。

敷居の高さという不利を負ってまでスクウェアがやりたかったことが「ゲームの世界でのコミュニケーション」だなんて……。それは、シナリオだけを残して進化してきたシリーズに、ついに訪れた退化なのかもしれません。

（東京都　斉藤和子）

『FF』初のネットワークゲーム。パソコン版も発売されて、新たな展開を見せています。ネットワークゲームを早急に判断することは難しいですが、制作費や維持費を考慮せずに、問題点を先送りにすることはナンセンスでしかありません。

EDITOR'S ROOM

某 ゲームショップのオープンセールにて、Xboxが破格の安さで販売。仕事で触っているとはいえ、気に入ったゲーム（ハード含む）は、個人的にも購入しているのですが、Xboxは未だに未購入。これを機に買うか！と思ったものの一歩を踏み出すことができない。『デッドオアアライブ3』など、気になるソフトはあるんですけど、絶対欲しい!!レベルではないんですよ。今後の期待ソフトも『デッドオアアライブ エクストリームビーチバレー』のみという感じ。これでは本体購入までは踏みこめない……と悩んでいる時にふと気がついた。過去、ハードを買うときの判断ってなんだったんだろう？ セガのハードは、セガマニアの自分にとって理由は必要なし。では、SFCやPSはどうだったのだろうかというと、SFCが『海腹川背』でPSが『海腹川背・旬』……なんでしょうこのピンポイントなキラータイトルぶり。GCとPS2はさすがに違いますが、明らかに私個人にとって『海腹川背』の破壊力は絶大です。『海腹川背SUN』か『海腹川背・秋刀魚』あたりがXboxで発売されたあかつきには、即購入ですね、これは。（小川）

中 学での同級生マサト君が先日結婚しました！ おめでとう!! などと、マンガ週刊誌の編集後記にありがちなパターンで書き出してみましたがみなさまお元気でしょうか。まぁ、マサト君が結婚したのは事実なので、関西にお住まいの読者の方々、スパナ持って暴走族と喧嘩している体格のいい男を見かけたら、マサト君である可能性が高いので「結婚おめでとう!!」と一声かけてやってください。そして逃げてください。全力で。そういえば、20代も半ばにさしかかり何年も会ってない友人が多くなってきましたが、そんなもんなんでしょうか。みんな何してるのかなぁ。ちなみに前回久々に実家に帰った際には、高校の後輩を見かけ、当時と同じように頭突きで挨拶したまではよかったものの、彼の胸元に得体のしれない生物の刺青を発見し、あわてて逃げ帰りました。要はそれくらい人は変わりやすいということで、いつのまにか両親がシーズー犬を飼い始めてたとか、それがハデな服着せられてたとか、自分の部屋がその犬のための部屋になってたとか、そういう些細なことで驚いているようでは、まだまだ甘いと言いたいわけです。（土井）

も う年末ですね。クリスマスです。正月です。でもきっといつも通りです（涙）。ただ今年は大作続編や、新作などのRPGリリース地獄によって、何とか暇を持て余さずにはすみそうです。その分お金が飛びますが……。

そうそうお金の話で思い出しましたが、先月Xboxを地元・茨城で定価購入した4日後、アキバのアソビットシティーが、オープンセールということで1万円安く売っていたという恐ろしい体験をしました。というか、今まで購入したハードの全てが、私が悩んだすえに手に入れた1ヶ月以内に、値下がりしたり、何か付いてお値段そのままになるのですが、これは一体どの組織が動いているのでしょうか？（遠藤）

隔月刊 ゲーム批評 1月号

ゲーム批評Vol.48
第10巻第1号通巻76号
2003年3月1日発行
定価780円（税込）

STAFF

発行人 武内静夫
編集人 小泉俊昭
編集部 小川哲弥
土井大輔
遠藤学
販売営業 長谷川安次
河合秀晃
広告営業 五十嵐健一
デザイン 株式会社エストール
印刷 図書印刷株式会社

（株）マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
編集部 TEL.03-3551-9563
FAX.03-3551-9384
販売部 TEL.03-3206-1641
FAX.03-3551-1208
広告部 （株）マイクロハウス レップ営業部
TEL.03-3555-1206
FAX.03-3297-0180

隔月刊 ゲーム批評

3 March

第1特集

背徳ゲームの愉悦（仮）

『GTA3』『バイオハザード』シリーズなど、現実社会で陰惨な事
件が起こるたび
的・暴力的要素
別レーティング
たち）に注意を
っぱりこれらの
ムの愉悦に肩ま

大好評！

『トルネコの大冒険
ニー2』（PS2）、『
イティングエボリュ
モンスターサファイ
ス・ザ・タイムスイ

次回「隔月刊ゲー

◆今日も

ゲーム批評編集部では
ていただくライターを募
りませんが、東京近郊に
は歓迎いたします。ライ
る方、専門知識に優れた
します。

ゲームの批評原稿（タ
雑誌等に採用された原稿
「ライター大募集係」にお

採用の場合は編集部か
カ月が経過しても連絡が

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最も面白かったものを○で囲んでください）。

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（複数可・最もつまらなかったものを○で囲んでください）。

この本を購入した理由（○をつけてください）
毎号買っている　書店で見て　ネットで見て　その他（　　　　　　　）

あなたが好きな暴力的・残虐な表現をふくんだゲームのタイトルを教えてください。

2002年に発売された全ゲームソフトのなかで「これだ！」というタイトルを挙げるとすれば何ですか？

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で30名の方に、プレゼントを差し上げます。

隔月刊ゲーム批評 1月号

ゲーム批評Vol.48
第10巻第1号通巻76号
2003年3月1日発行
定価780円(税込)

STAFF
発行人 武内静夫
編集人 小泉俊昭
編集部 小川哲弥
土井大輔
遠藤学

某ゲームショップのオープンセールにて、Xboxが破格の安さで販売。仕事で触っているとはいえ、気に入ったゲーム（ハード含む）は、個人的にも購入しているのですが、Xboxは未だに未購入。これを機に買うか！と思ったものの一歩を踏み出すことができない。『デッドオアアライブ3』など、気になるソフ
あるんですけど、絶対欲しい!! レベ
いんですよ。今後の期待ソフトも『デッド
ライブ エクストリームビーチバレー
いう感じ。これでは本体購入までは踏
い……と悩んでいる時にふと気がつい
ハードを買うときの判断ってなんだっ
う？ セガのハードは、セガマニアの
って理由は必要なし。では、SFCや
うだったのだろうかというと、SFC
川背』でPSが『海腹川背・旬』……
ようこのピンポイントなキラータイト
GCとPS2はさすがに違いますが、
私個人にとって『海腹川背』の破壊力
す。『海腹川背SUN』か『海腹川背・秋刀魚』あたりがXboxで発売されたあかつきには、即購入ですね、これは。（小川）

中学での同級生マサト君が先日結婚しました！ おめでとう!! などと、マンガ週刊誌の編集後記にありがちなパターンで書き出

い人は変わりやすいということで、いつのまにか両親がシーズー犬を飼い始めてたとか、それがハデな服着せられてたとか、自分の部屋がその犬のための部屋になってたとか、そういう些細なことで驚いているようでは、まだまだ甘いと言いたいわけです。（土井）

隔月刊 ゲーム批評 3 March

第1特集

背徳ゲームの愉悦（仮）

『GTA3』『バイオハザード』シリーズなど、現実社会で陰惨な事件が起こるたびにひきあいに出され、責任を問われてしまう残虐的・暴力的要素を含んだ血まみれゲーム。国内ではCESAの年齢別レーティング区分も始まり、ユーザー（というかむしろその親たち）に注意を喚起しているが……。健全なゲームユーザーはやっぱりこれらのゲームからは手をひくべき？　それとも背徳ゲームの愉悦に肩までどっぷり浸ってしまってもOK？

大好評！　ソフト批評

『トルネコの大冒険3』（PS2）、『ダーククロニクル』（PS2）、『テイルズオブデスティニー2』（PS2）、『SDガンダムGジェネレーションネオ』（PS2）、『ウルトラマンファイティングエボリューション2』（PS2）、『ゼルダの伝説風のタクト』（GC）、『ポケットモンスターサファイア・ルビー』（GBA）、『ロックマンエグゼ3』（GBA）、『ブリングス・ザ・タイムスイーパー』（Xbox）などを予定しています!!

次回「隔月刊ゲーム批評3月号」は2003年2月3日発売!!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

◆今日もライター大募集!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。

一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう！

応募先
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
（株）マイクロマガジン社　ゲーム批評編集部
「ライター大募集係」（担当：小川）

平成15年1月1日発行第10巻第1号通巻76号　発行人：武内静夫　編集人：小泉俊昭　発行所：㈱マイクロマガジン社　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　TEL03-3206-1641(販売)　FAX03-3551-1208

ⒸMICRO MAGAZINE　Printed in Japan

雑誌03679-1　T1103679010789

定価：780円　本体743円